漫画达人系列

零基础学素描技法

（线稿草图篇）

零点动漫◎编著

5 种人物体型
6 种美少女造型
6 种典型表情
6 种不同头身比例
7 种服饰的表现
8 种动作角色绘制
1110 多张图片全程图解

从零开始 » 百例演练 » 掌握百变技法
全程图解 » 轻松学习 » 成为漫画达人

清華大学出版社

漫画达人系列

零基础学素描技法（线稿草图篇）

零点动漫　编　著

清华大学出版社
北　京

内 容 简 介

本书以“零基础”为起点，以“实战操作”为主，通过近100个案例，由浅入深、循序渐进，以两条线帮助读者从入门到精通线稿草图绘制，从新手成为素描高手。

一条线是技术线，从素描临摹开始，一步一步绘制线稿草图、五官关节、人体结构、衣服外形、图案线条，以及阴影上色等；另一条线是效果线，从零开始绘制人物的头部五官、头部发型、头身比例、表情神态、身体造型、动作姿势、服装配饰、角色性格等。

本书紧扣“线稿草图”，细节内容和特色包括6种典型表情+6种不同头身比例+5种人物体型+8种动作角色＋7种服饰的表现+5种美少女造型＋1110多张图片全程图解。

本书适合各类漫画初学者，特别是素描爱好者、线稿草图绘制人员、漫画设计人员、角色设计人员、动画片设计人员等，还可作为各培训学校、中专、大专等高院的动漫辅导教材。

图书在版编目(CIP)数据

零基础学素描技法(线稿草图篇) / 零点动漫编著. --北京：清华大学出版社，2016
（漫画达人系列）
ISBN 978-7-302-41700-2

Ⅰ. ①零… Ⅱ. ①零… Ⅲ. ①漫画—素描技法 Ⅳ. ①J218.2 ②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第237812号

责任编辑：杨作梅　李玉萍
装帧设计：杨玉兰
责任校对：吴春华
责任印制：

出版发行：清华大学出版社
网　　址：http://www.tup.com.cn，http://www.wqbook.com
地　　址：北京清华大学学研大厦A座　　邮　　编：100084
社 总 机：010-62770175　　邮　　购：010-62786544
投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn
质量反馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn
印 刷 者：
装 订 者：
经　　销：全国新华书店
开　　本：190mm×260mm　　印　　张：19.25　　字　　数：468千字
版　　次：2016年1月第1版　　印　　次：2016年1月第1次印刷
印　　数：1~3000
定　　价：46.80元

产品编号：062834-01

前 言



1. 写作驱动

零点画室的老师们，曾编写了一套“新手学超级漫画系列”丛书，上市后深受广大漫画爱好者的青睐，同时他们也给该系列图书提出了许多优秀、宝贵的建议，如能不能写得更细致一点，学起来更简单容易上手等，因此我们特意策划了这套“漫画达人系列”丛书，主要品种如下。

（1）《零基础学素描技法（线稿草图篇）》

（2）《百变Q版素描技法》

（3）《百变服饰素描技法》

（4）《百变造型素描技法》

（5）《百变场景素描技法》

（6）《百变萌系素描技法》

（7）《百变古风素描技法》

（8）《百变美少年素描技法》

（9）《百变美少女素描技法》

（10）《百变古风美少女素描技法》

（11）《素描综合技法实战208例》

（12）《漫画达人：SAI＋Photoshop漫画绘制技法从入门到精通》

2. 本书特色

画室老师在指导学员绘画时，经常会有学员问老师，绘画成功的秘诀是什么？我们的老师结合数百位学员的成功经验，总结出最平实的两点诀窍：一是打好基础，二是多加练习。万丈高楼平地起，基础打不好，高楼建不牢，基础打好了，想建多少层大楼都可以。

市场上许多同类漫画书，整本书一开始就是不停地教画画，而忽略了绘制者的基础，于是我们在策划这套书时，与同类书相比，加强了四块内容，这也正是本书差异化和优异化市场同类书的四点。

“SAI绘制漫画具体步骤”内容的增加。对于初学者，漫画主要是通过漫画软件SAI来进行效果绘制的，因此掌握SAI软件的应用，是最基础的功夫，但市场上绝大多数图书都没有介绍SAI软件相关的基础知识，特别是运用SAI绘制漫画的具体步骤，因此，本书从贴近漫画初学者的角度，在第1章中特别介绍了SAI软件的界面、功能、快捷键等基础知识，特别安排了案例效果，教大家如何用SAI软件一步一步地绘制漫画效果。

“线稿草图绘制流程”基础内容的增加。这些内容专门用于帮助绘画者打基础，犹如练功扎马步。任何一个漫画效果都是从草图绘制开始的，因此老师们总结出“六步速成法”——“设定动作草图、五官关节、人体结构、衣服外形、衣服褶皱、衣服图案”，帮助读者快速上手，然后通过“描绘线稿、绘制阴影、整理画面”三大步，更上一

层楼，完善效果，只要大家将这九大步基本功练扎实了，后面所有效果的绘制都可手到擒拿，一画就会，具体内容请参见第2章。

- "通过百变效果演练掌握百变技法"。通过前面掌握SAI软件的用法，以及线稿草图的绘制流程，帮助读者打牢基础，接下来就是多加练习了，因此书中"画法规律＋实战案例"相结合，既教会读者漫画绘制的规律、方法，又通过上百个案例实战，帮助读者真正掌握漫画的素描技法！
- "填充式＋线条式＋素描式"三种上阴影方法的增加。市场上的漫画类图书，多为单独的阴影式，或线条式，比较单一，而本系列书三种上阴影方法并进，在不同的书中进行了安排，为漫画学习者放送更多的学习方法和技巧。

3. 本书内容

本书是"漫画达人系列"丛书中的一本，专讲"线稿草图"素描技法！书中内容如下。

第1章，专讲素描基础知识，帮助初学者快速上手。

第2章，专讲线稿草图绘制流程，帮助初学者掌握绘画规律。

第3章，详细讲解和实战操练头部的多种绘制技法。

第4章，详细讲解和实战操练五官表情的多种绘制技法。

第5章，详细讲解和实战操练头身比例的多种绘制技法。

第6章，详细讲解和实战操练身体造型的多种绘制技法。

第7章，详细讲解和实战操练动作姿态的多种绘制技法。

第8章，详细讲解和实战操练服装配饰的多种绘制技法。

第9章，详细讲解和实战操练不同角色性格的绘制技法。

第10章，详细讲解和实战操练角色创意和组合的设计技法。

第11章，详细讲解和实战操练人物上色技法。

4. 作者团队

本书由零点动漫编著，资深漫画师陈云云监制，参加编写的人员还有王琴、齐熠晨、何胜强、孙雪汀、袁丁、潘思佳、谭贤、柏松、苏高、罗磊、周旭阳、袁淑敏、谭中阳、杨端阳、谭俊杰、徐茜等人。由于编者水平有限，书中难免存在疏漏与不妥之处，欢迎广大读者来信咨询和指正，联系邮箱：itsir@qq.com。

编　者

目录

CONTENTS



第1章　漫画素描基础入门......1

1.1　素描基础知识......2

1.1.1　素描的概念......2

1.1.2　素描的表现方式......3

1.1.3　素描的基本因素......4

1.2　绘制漫画的基本工具......5

1.2.1　传统绘画工具......5

1.2.2　数码工具......10

1.3　SAI绘画快速入门......11

1.3.1　SAI的操作界面......11

1.3.2　操作界面各部分的主要功能......13

1.3.3　常用快捷键的设置......16

1.4　临摹绘制......17

1.4.1　实战——漫画人物临摹......17

1.4.2　实战——真人转漫画临摹......22

第2章　线稿草图的绘制流程......27

2.1　六步速成——线稿草图的绘制......28

2.1.1　动作草图的设定......28

2.1.2　五官关节的设定......28

2.1.3　人体结构的设定......29

2.1.4　衣服外形的设定......29

2.1.5　衣服褶皱的设定......30

2.1.6　衣服图案的设定......30

2.2　更上一层楼——线稿草图的绘制......31

2.2.1　擦除草图......31

2.2.2　绘制阴影......31

2.2.3　整理修饰......32

2.3　实战演练——线稿草图的绘制......33

2.3.1　坐在地上女孩的绘制......33

2.3.2　站立女孩的绘制......36

2.3.3　少年站姿的绘制......39

2.3.4　奔跑女孩的绘制......42

2.3.5　跳跃女孩的绘制......45



第3章 头部线稿草图的绘制......49

3.1 头部轮廓......50

3.1.1 实战——十字基准线的用法......50

3.1.2 实战——瓜子脸的画法......51

3.1.3 实战——圆脸的画法......52

3.1.4 实战——国字脸的画法......53

3.1.5 实战——梯形脸的画法......54

3.1.6 不同角度的头部表现......55

3.2 五官的绘制......57

3.2.1 写实人物的五官比例......57

3.2.2 眉毛的绘制技法......58

3.2.3 眼睛的绘制技法......59

3.2.4 鼻子的绘制技法......60

3.2.5 嘴巴的绘制技法......61

3.2.6 耳朵的绘制技法......62

3.3 头发的绘制......63

3.3.1 头发的生长规律......63

3.3.2 实战——直发的塑造......64

3.3.3 实战——卷发的塑造......65

3.3.4 实战——束发的塑造......65

3.3.5 实战——头饰的塑造......66

3.4 3种头发绘制典型案例......67

3.4.1 实战——长发女侠的绘制......67

3.4.2 实战——个性长卷发女孩的绘制......70

3.4.3 实战——短发美少年的绘制......73

第4章 表情草图的绘制......77

4.1 五官与表情的关系......78

4.1.1 常见的面部表情......78

4.1.2 利用五官表现表情......80

4.2 用简笔画的手法绘制表情......82

4.2.1 通过五官变化的表情简图......82

4.2.2 通过简笔画表现表情的方法......83

4.3 6种表情的典型案例绘制......84

4.3.1 实战——害羞美少年的绘制......84

4.3.2 实战——愤怒御姐的绘制......87

4.3.3 实战——慌张青年的绘制......90

4.3.4 实战——轻视女生的绘制......93

4.3.5 实战——俏皮女生的绘制......96

4.3.6 实战——开心女生的绘制......99

第5章　头身比例线稿草图的绘制......103

5.1　头身比例的认识......104
5.1.1　写实人物的头身比例......104
5.1.2　漫画人物的头身比例......105
5.2　6种不同头身的典型案例绘制......107
5.2.1　实战——3头身Q版角色的绘制......107
5.2.2　实战——4头身儿童的绘制......110
5.2.3　实战——5头身美少女的绘制......113
5.2.4　实战——6头身美少年的绘制......116
5.2.5　实战——7头身青少年的绘制......119
5.2.6　实战——8头身模特的绘制......122

第6章　体型线稿草图的绘制......125

6.1　人物的身体结构......126
6.1.1　人体的基本骨骼与肌肉......126
6.1.2　漫画人物与写实人物的区分......127
6.1.3　肩膀与脖子的表现......129
6.1.4　身体躯干的表现......129
6.1.5　上肢的表现......130
6.1.6　下肢的表现......131
6.2　3种不同年龄人物造型的绘制......133
6.2.1　实战——幼年人物造型的绘制......133
6.2.2　实战——青年人物造型的绘制......136
6.2.3　实战——老年人物造型的绘制......139
6.3　5种人物体型的典型案例绘制......142
6.3.1　实战——瘦小体型的绘制......142
6.3.2　实战——均匀体型的绘制......145
6.3.3　实战——肌肉体型的绘制......148
6.3.4　实战——体型健壮美少女的绘制......151
6.3.5　实战——丰满性感美少女的绘制......154

第7章　各种动作姿态草图的绘制......157

7.1　人体各部位的构造和运动......158
7.1.1　脖子的结构......158
7.1.2　手臂的运动方式......160
7.2　人物的重心......161
7.2.1　人物重心的基本原理......161
7.2.2　不同站立姿势下的重心位置......162
7.3　8种常见动作姿态的典型案例绘制......163



7.3.1 实战——站立姿态的绘制 163
7.3.2 实战——行走姿态的绘制 166
7.3.3 实战——跪姿的绘制 169
7.3.4 实战——坐姿的绘制 172
7.3.5 实战——倚靠姿态的绘制 175
7.3.6 实战——跳跃姿态的绘制 178
7.3.7 实战——运动姿态的绘制 181
7.3.8 实战——奔跑姿态的绘制 184

第8章 服饰线稿草图的绘制 187

8.1 服装的基础知识 188
8.1.1 褶皱的应用 188
8.1.2 饰品的装饰作用和应用 189
8.2 7种服饰的表现与绘制方法 190
8.2.1 实战——连衣长裙的绘制 190
8.2.2 实战——短衣短裤的绘制 193
8.2.3 实战——女仆装的绘制 196
8.2.4 实战——休闲装的绘制 199
8.2.5 实战——公主服的绘制 202
8.2.6 实战——和服的绘制 205
8.2.7 实战——礼服的绘制 208

第9章 角色造型线稿草图的绘制 211

9.1 人物造型的基本元素 212
9.1.1 服饰造型 212
9.1.2 身材造型 213
9.1.3 人物造型的分类 214
9.2 校园角色造型的绘制 215
9.2.1 实战——校园清纯女生的绘制 215
9.2.2 实战——校园阳光少女的绘制 218
9.3 5种美少女造型的绘制 221
9.3.1 实战——生气美少女的绘制 221
9.3.2 实战——奔跑美少女的绘制 224
9.3.3 实战——阴沉美少女的绘制 227
9.3.4 实战——卖萌美少女的绘制 230
9.3.5 实战——可爱萝莉的绘制 233
9.4 职业角色造型的绘制 236
9.5 奇幻角色造型的绘制 239
9.5.1 实战——魔法师的绘制 239
9.5.2 实战——西方骑士的绘制 242



第10章 漫画场景和道具线稿草图的绘制......245

10.1 空间透视的基本原理......246
10.1.1 一点透视......246
10.1.2 两点透视......247
10.1.3 三点透视......248
10.2 场景临摹......249
10.2.1 实战——室内场景临摹......249
10.2.2 实战——建筑场景临摹......251
10.2.3 实战——自然场景临摹......253
10.3 道具的表现方式......255
10.3.1 通过线条表现物体的质感......255
10.3.2 利用动植物丰富场景画面......257

第11章 人物上色实战......263

11.1 色彩基础......264
11.1.1 三原色......264
11.1.2 补色和同色......265
11.1.3 冷暖色调的对比......266
11.1.4 光与影......266
11.2 SAI上色基础......267
11.3 实战——生气女孩的绘制......268
11.3.1 绘制草图......268
11.3.2 描绘线稿......272
11.3.3 平铺底色......274
11.3.4 深入刻画......278
11.3.5 整理画面......282
11.4 实战——Q版小男生的绘制......283
11.4.1 绘制草图......283
11.4.2 描绘线稿......285
11.4.3 平铺底色......286
11.4.4 深入刻画......289
11.4.5 整理画面......297

第1章

漫画素描基础入门

本章主要介绍漫画素描的基础知识、绘画工具，并尝试临摹绘制。要了解什么是素描，素描有哪些类别，素描的基本因素，还有素描的训练原则，这些都是本章要讲的知识。漫画入门首先要了解绘画工具并进行人物的临摹绘制。人物临摹可根据真人转变漫画人物、漫画角色临摹和修改人物造型进行。下面就一起来学习漫画入门的有关知识。

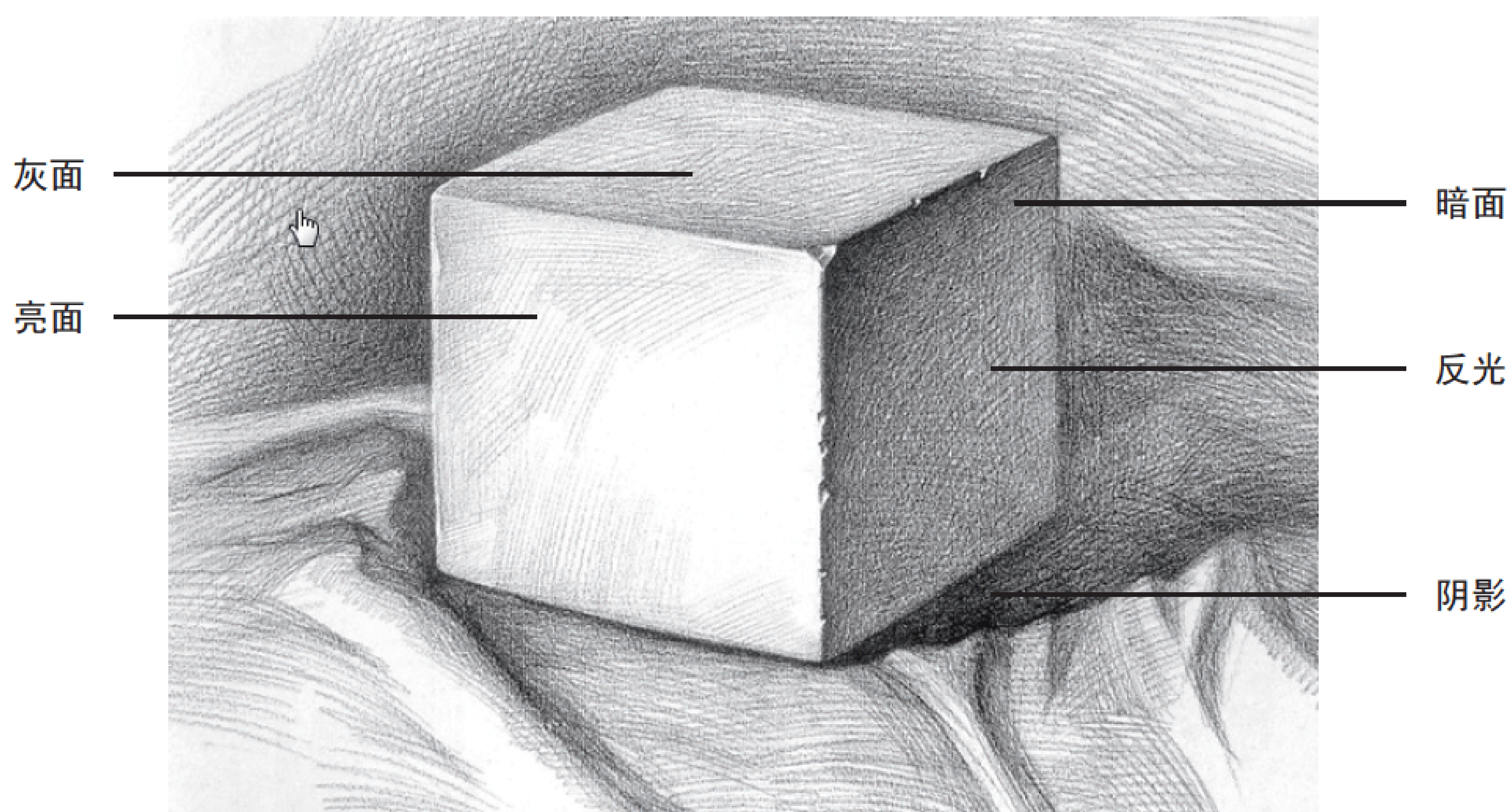


1.1 素描基础知识

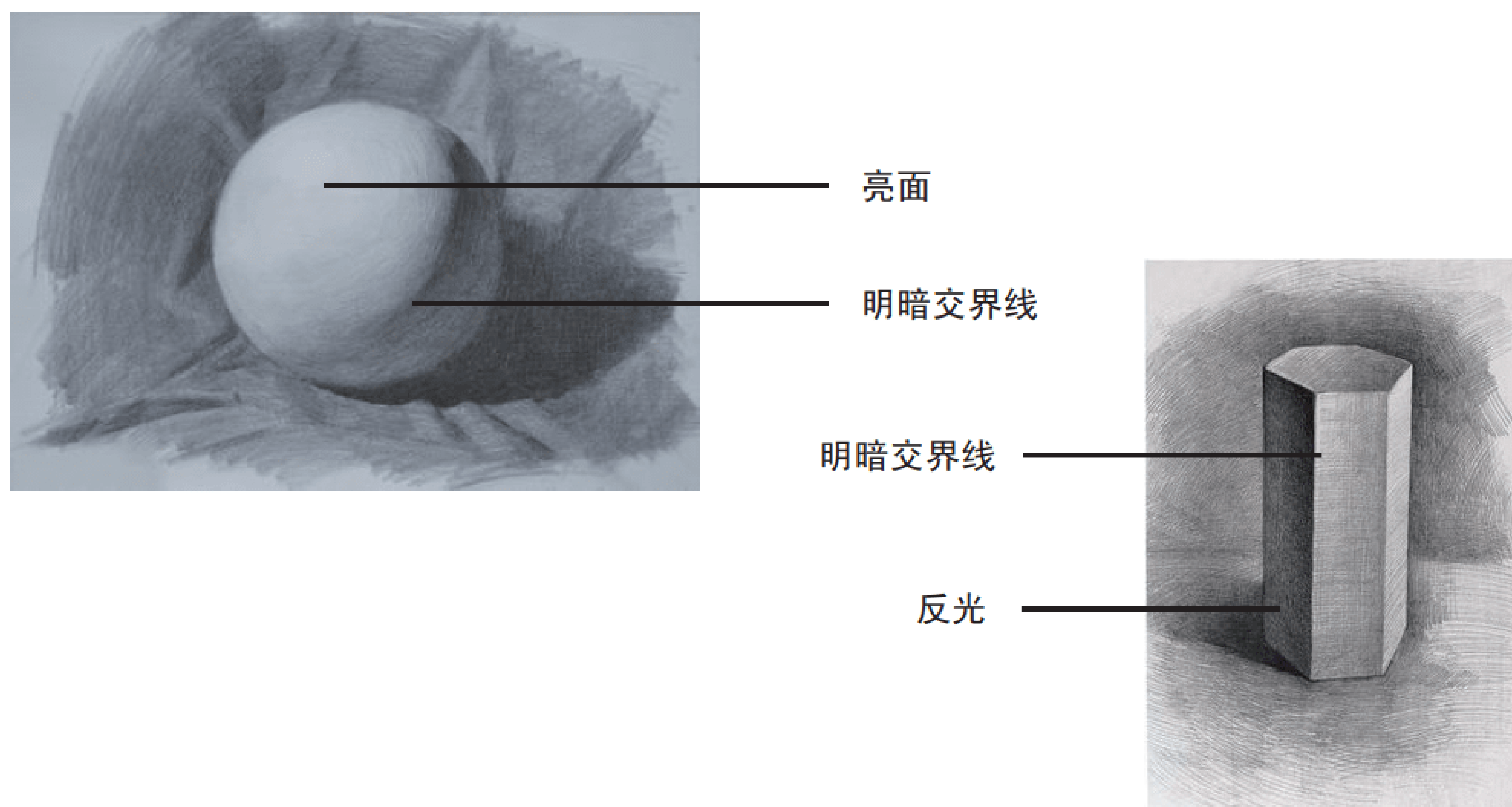
什么是素描？素描有哪些分类？素描构成的基本因素？还有素描的训练原则？这些都是本节要解答的内容，下面就一起来了解素描的基础知识。

1.1.1 素描的概念

广义上的素描，泛指一切单色的绘画。狭义上的素描，专指用于学习美术技巧、培养专业习惯的绘画训练过程。通常是由木炭、铅笔、钢笔等绘图工具，以线条来表现出物象的明暗的单色画，称作素描。



根据光照射在物体上的明暗关系及其变化，用三大面、五大调来概括，那么同时就引申出了三大面中的亮面、灰面、暗面，五大调中的亮面、灰面、明暗交界线、反光和投影。



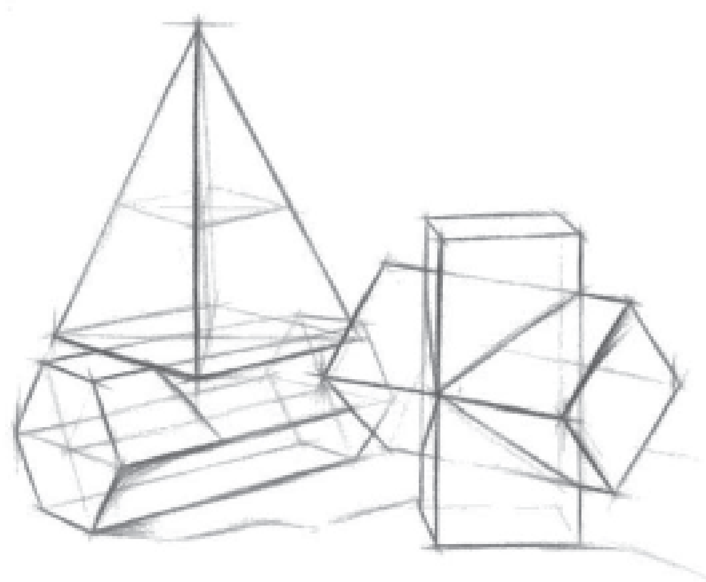


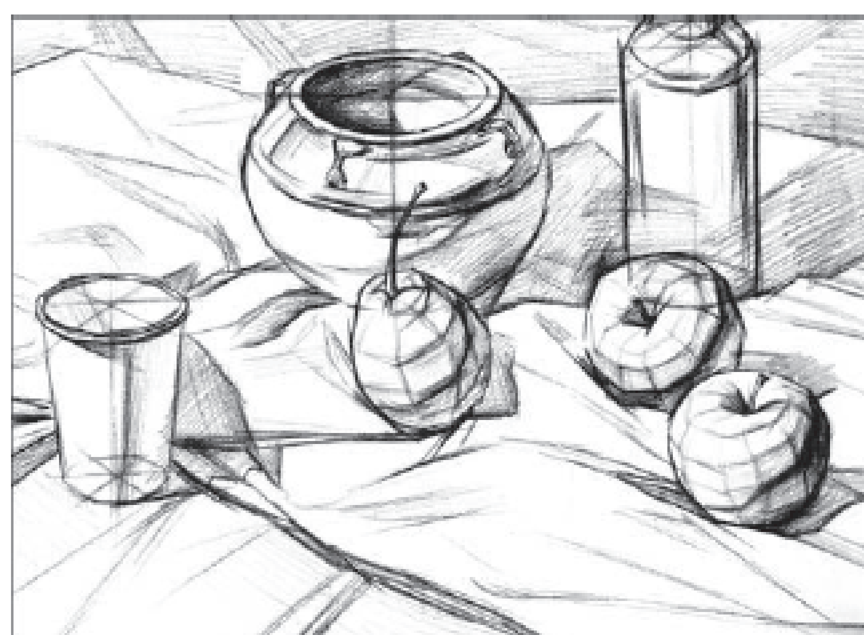
1.1.2　素描的表现方式

素描的表现方式有很多种，如结构素描、明暗素描、设计素描等，下面根据图片来了解这些素描的表现方式。

结构素描

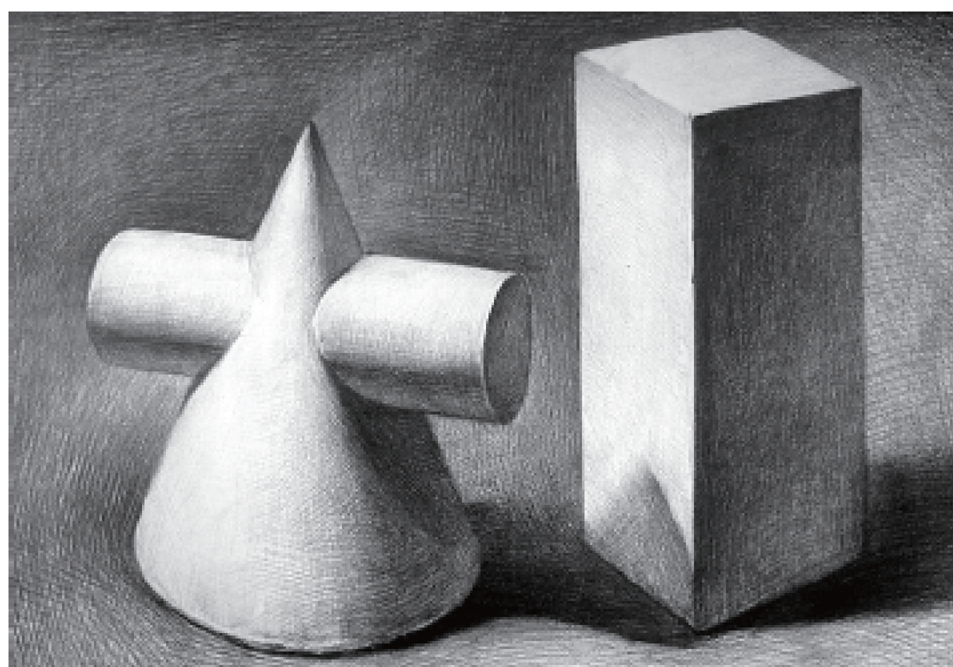
结构素描又称“形体素描”。由于物体本身并不存在纯粹的线条，所以用线条去表现物体，是对物体的一种高度概括，要求绘画者对物体的外形和内部结构有较高的认识，用线条去表现物体的外在轮廓和内在结构。





明暗素描

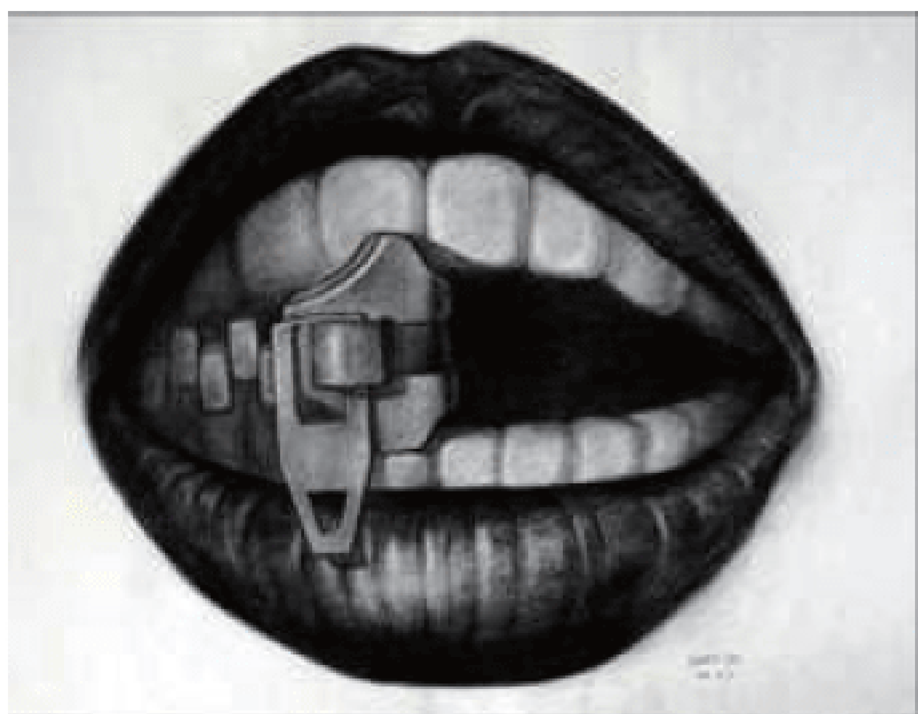
明暗素描又称“全因素素描”。明暗素描是在整体把握画面的同时，更强调对微观世界的理解，侧重质感和边缘的描绘，通过深入的观察与表现，可以达到比照片更写实的画面效果。





设计素描

设计素描是以比例尺度、透视规律、三维空间观念以及形体的内部结构剖析等方面表现新的视觉传达与造型手法。





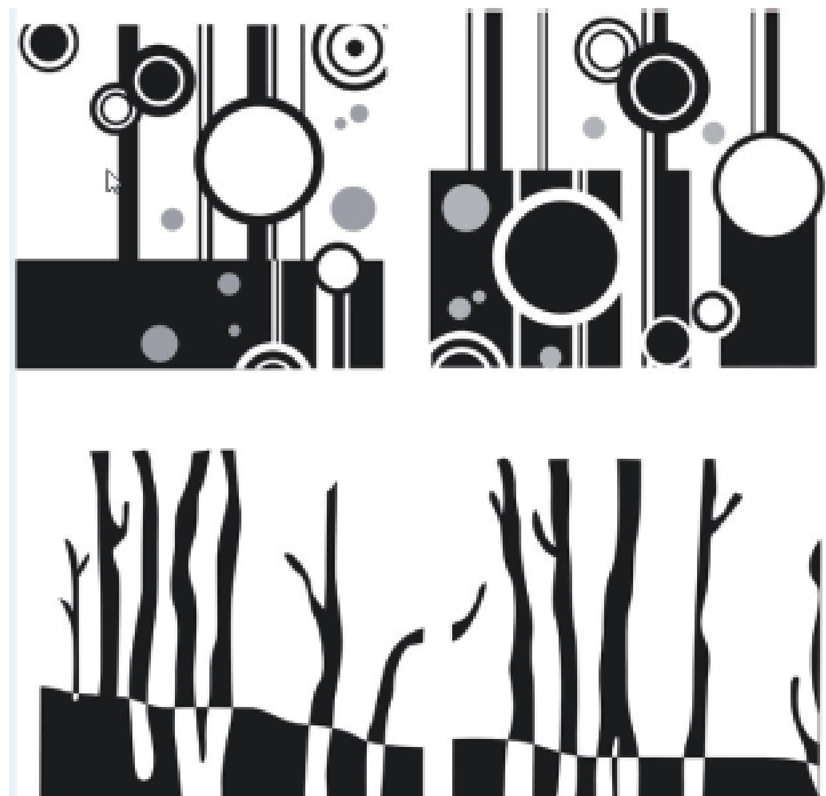


1.1.3　素描的基本因素

素描主要有以下几个基本因素。

点、线、面

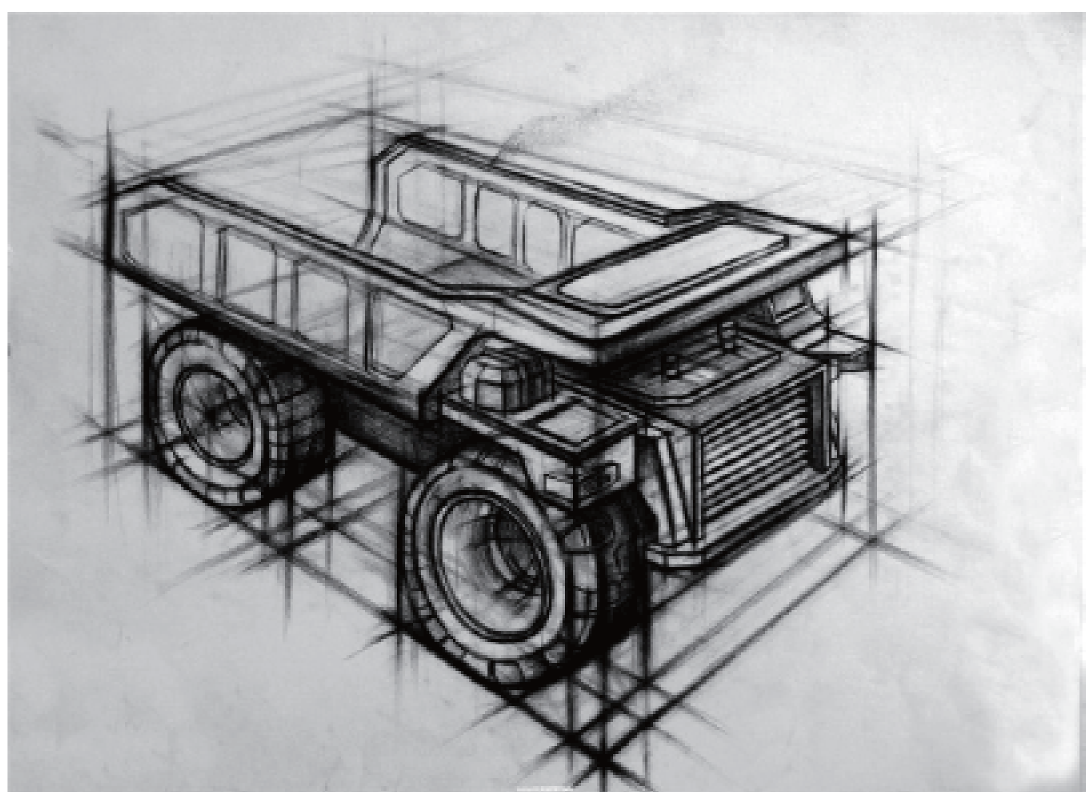
点、线、面是构成图案最基本的因素。





形状和结构

物体的形状和结构是绘制素描最基本的要素。

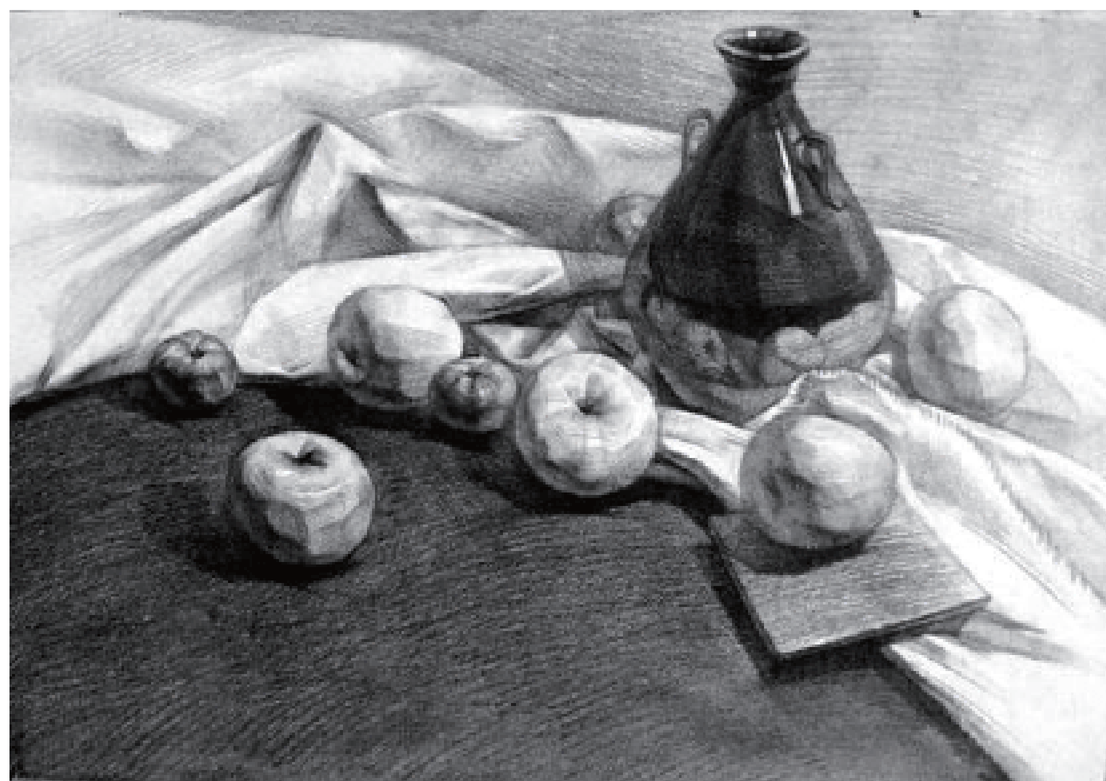




明暗和空间

明暗是表现物象立体感、空间感的有力手段，对其真实地表现对象具有重要的作用。

空间可分为：二度空间、三度空间、四度空间。二度空间也叫二维空间，即平面，可用长和宽来量度；三度空间也叫三维空间，三维空间感在画面中是一种错觉，通过透视规律来表现三度空间中纵深维度上的远近效果；四度空间是想象中的空间意识。







1.2　绘制漫画的基本工具

目前用电脑绘制卡通漫画大致有两种方法：一种方法是先用传统工具手绘，然后用扫描仪扫描到足够的精度之后再在图像处理软件中进行上色和处理；另外一种方法就是直接在电脑软件中用鼠标或数位板绘制。如果资金允许的话，建议使用数位板来绘制，这样绘制出来的漫画效果会更好。

1.2.1　传统绘画工具



手绘漫画需要经过草图、清稿、勾线等一系列步骤，其中所需要的一些传统工具有纸、笔、墨水、尺、网点纸等。

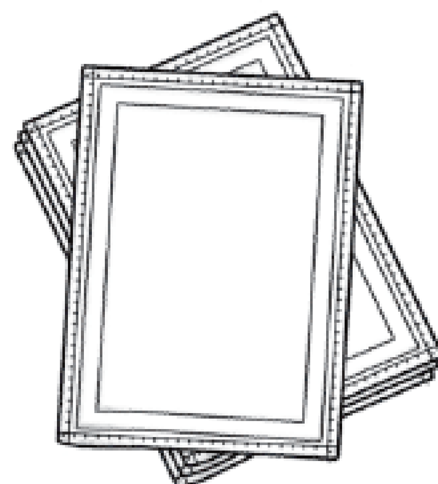
1. 纸张的选用

创作漫画的时候，用户常常会选用不同的纸张进行绘制。下面就一起来了解不同种类的纸张。

所使用的纸张



草稿纸



原稿纸

草稿纸： 草稿纸的选择比较随意，一般是选择随处可见的空白作业纸或信纸，纸张的边缘不会太整齐，纸张的厚度也比较轻薄，甚至稍稍有些透明，一般用来绘制漫画的草稿。

原稿纸： 原稿纸是漫画专用纸，吸水、耐用而且很厚，经得起反复渲染，而且自身使用了为排版设计的格子，分为出血框、安全框、尺寸框。这种纸可以用来绘制草稿并进行描线。

知识提点 原稿纸上被印刷出来的只有外框内的图案，内框是线框的基准线。因为蓝色在印刷时不会显现出来，所以线框和刻度都是蓝色的。也有人会在画草图时用蓝色的铅笔，如果用力按压也是会被印刷出来的。

其他纸张



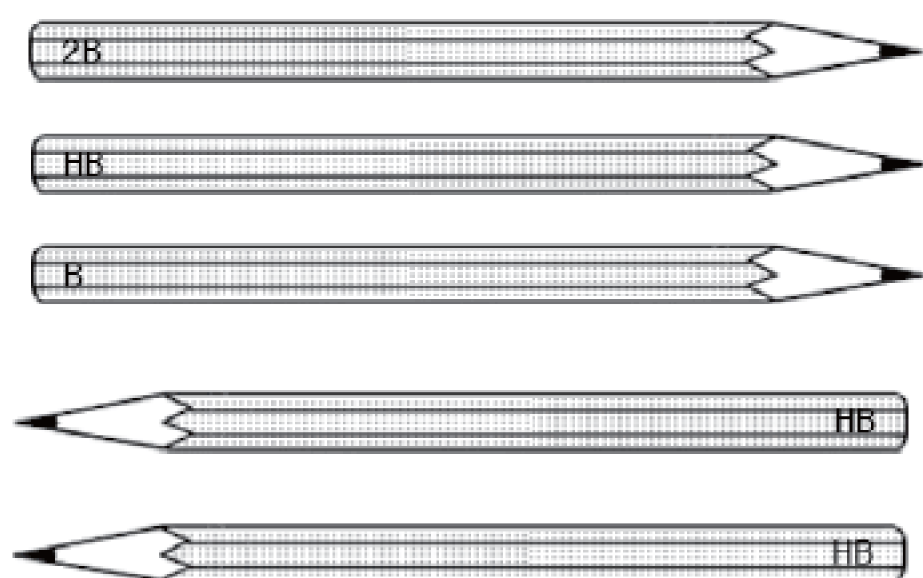
我们可以随意地在草稿纸上用铅笔进行绘制，纸质和大小根据个人习惯选择。除了以上所介绍的两种纸张以外，还有复印纸、硫酸纸、素描纸、牛皮纸、素描本等，都可以用来进行绘画。使用素描本进行草稿绘制，比在草稿纸上绘制更加适于保存，一般只有绘制正式的稿子时才采用原稿纸。

2. 笔的选用

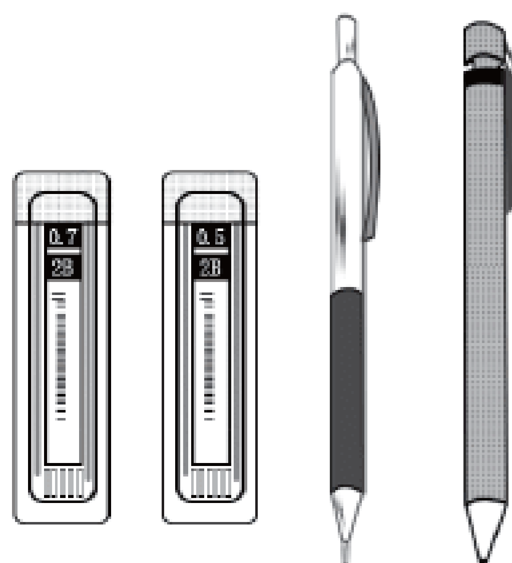


画漫画时需要用到各式各样的笔，例如：铅笔、蘸水笔、毛笔等，下面我们一起来了解这些笔的特点和用法。

知识提点 铅笔尾部表示的字母（如“B”、“HB”、“2B”等），代表的是铅笔的硬度和黑度，因此我们在购买的时要注意自己绘图时的需要。



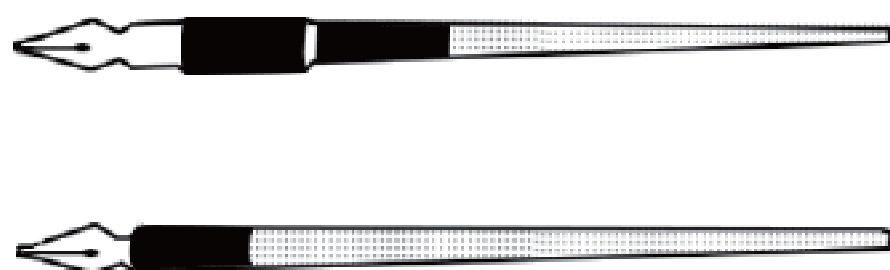
原木铅笔

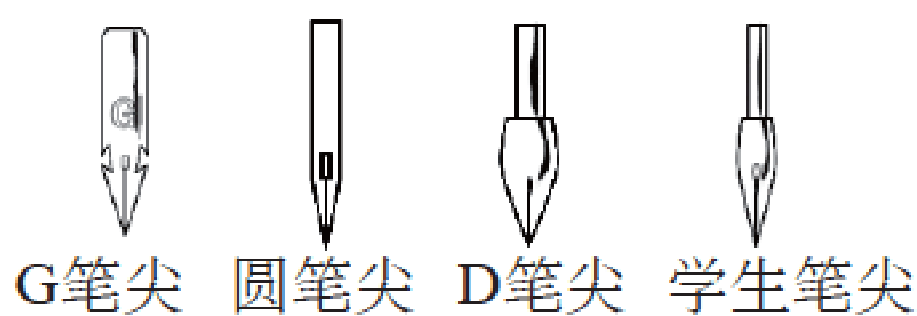


自动铅笔

原木铅笔：通常用来绘制草稿或者结构稿，笔的末端会有硬度的标记，“H”指铅笔的硬度，前面的数字越大表示铅笔越硬，所绘制出来的线条颜色越浅；“B”是指铅笔的黑度，前面的数字越大表示铅笔笔芯越黑，所绘制出来的线条颜色越深。

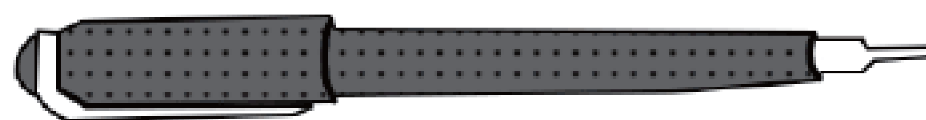
自动铅笔：与原木铅笔用法相同，但是自动铅笔用的是固定的笔芯，所以绘制出来的线条的粗细也是固定不变的，与原木铅笔的区别是不用削，用来绘制精细的草稿十分方便。





G笔尖　圆笔尖　D笔尖　学生笔尖

蘸水笔



绘图笔（针管笔）



马克笔



毛笔

其他的笔

蘸水笔：用来上墨线。蘸水笔的种类较多，我们可以根据所绘制内容的不同选用不同粗细的蘸水笔。G笔尖的弹性很强，圆笔尖适合绘制很细的线条，D笔尖的弹性小，较易控制线条的粗细变化，学生笔尖的弹性小，绘制的线条较细且较均匀。

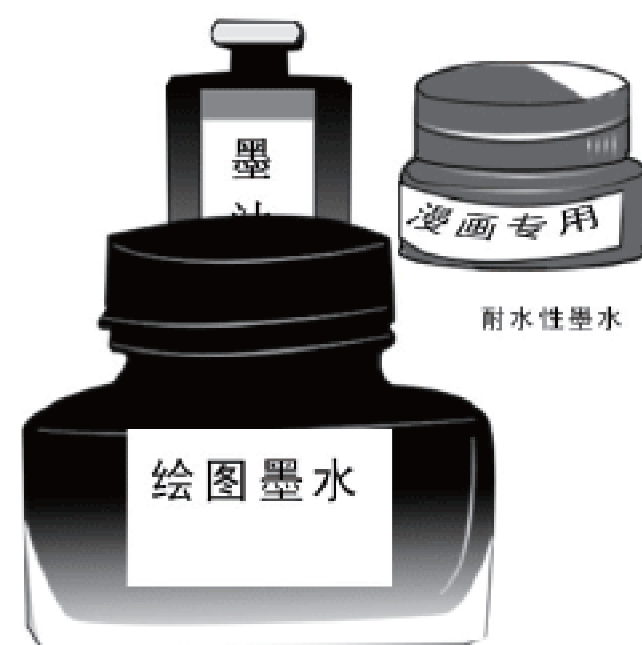
除了以上介绍的几种笔外，还有绘图笔、马克笔、毛笔、美工钢笔等。

绘图笔能绘制出均匀一致的线条，毛笔大多用来涂色块，马克笔通常用来表达设计构思以及设计效果图。

知识提点 绘制漫画时，在手的下面垫上一张白纸或纸巾，这样能避免在绘画时弄脏画面，也不会把手上的汗和油渍沾染到画纸上。

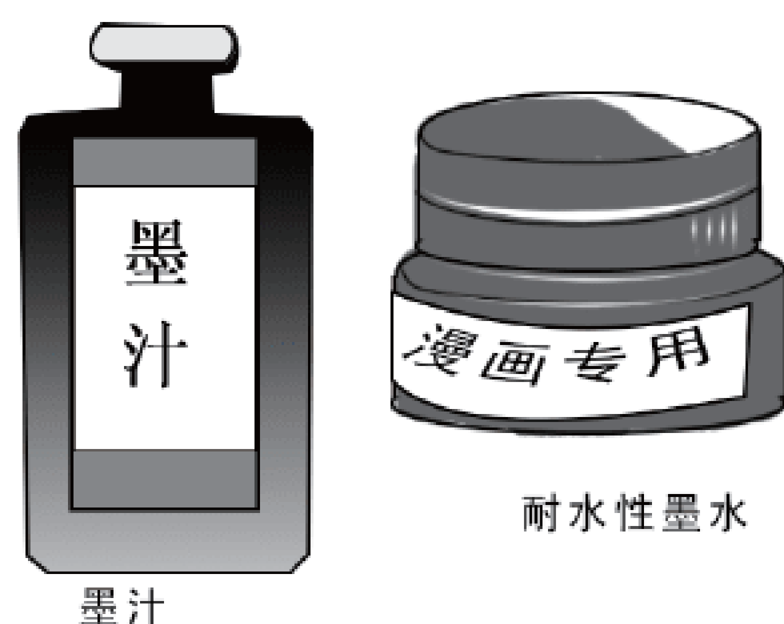


3. 墨水的选用



绘制漫画需要用到墨水。墨水有很多种类，常见的绘制漫画的墨水有专用的漫画墨水、碳素墨水和墨汁等。另外，墨水又分为耐水性墨水、水溶性墨水、彩色墨水和白色墨水等。下面来一起了解这些墨水各自的用途。

知识提点 墨水有水溶性的和非水溶性两种。建议用非水溶性的墨水，例如绘图墨水。



墨汁与耐水性墨水



水溶性墨水

墨汁与耐水性墨水：墨汁是一种含有色素或染料的液体，墨汁常用于书写或绘画。耐水性墨水的特点是遇水不会溶化，其牢度、流动性、附着力以及耐晒指数极高。

水溶性墨水：水溶性墨水由于是水溶性的，因此它具有良好的渗透性和可变性，加水可调出不同的浓度，可为画面的需要提供不同浓度的墨水。



彩色墨水



白色墨水

彩色墨水：可分为速干性彩色墨水和耐水性彩色墨水两种。

速干性彩色墨水即使重复上色也不会让画面看起来很脏，可以由浅及深地铺上色彩。

耐水性彩色墨水具有较好的透明度和着色度，是一种很好的颜料。色彩重叠时不容易渗透，适合在修正和覆盖时使用，其牢度、流动性、附着力以及耐晒指数极高。

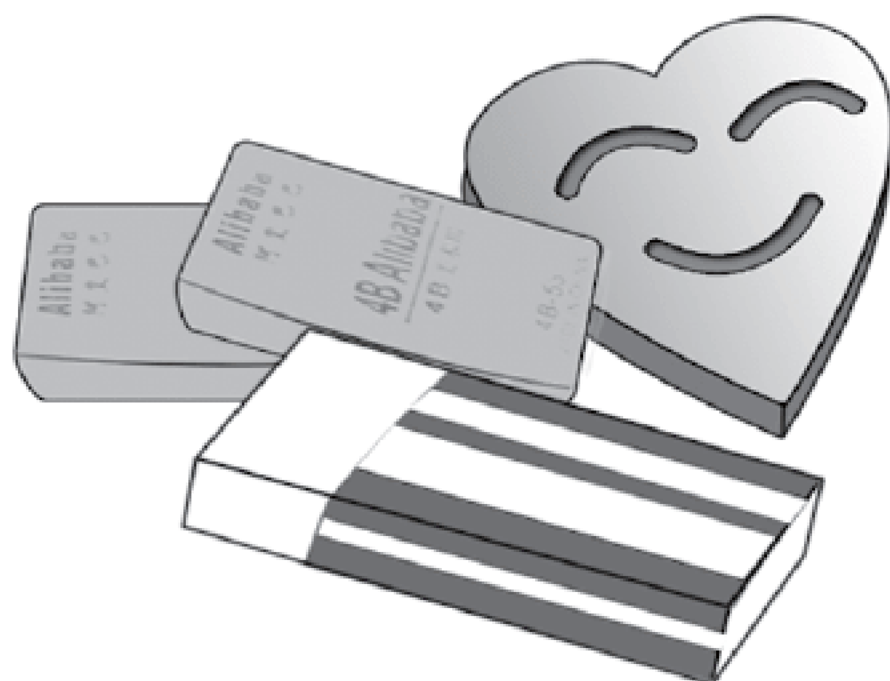
白色墨水：可分为水溶性白色墨水和耐水性白色墨水两种。

水溶性白色墨水可与其他颜料混合使用，覆盖性不高，加水之后，覆盖性更低。

耐水性白色墨水是漫画中主要的修正墨水，具有覆盖性强、易干等特点。常用于修正线条、覆盖画错的部分以及添加高光等用途。



4. 橡皮擦的选用



橡皮擦是用物理原理将笔迹剥离所写物体表面的物质。现在我们一起来了解漫画中用到的不同类型的橡皮擦以及橡皮擦的妙用法。

知识提点 选用橡皮擦也要慎重。使用质地差的橡皮擦不易擦干净，甚至损坏图像，使用过后会产生很多碎屑，因此推荐使用4B型绘图橡皮擦和橡皮泥。



普通橡皮擦



可塑美术橡皮擦

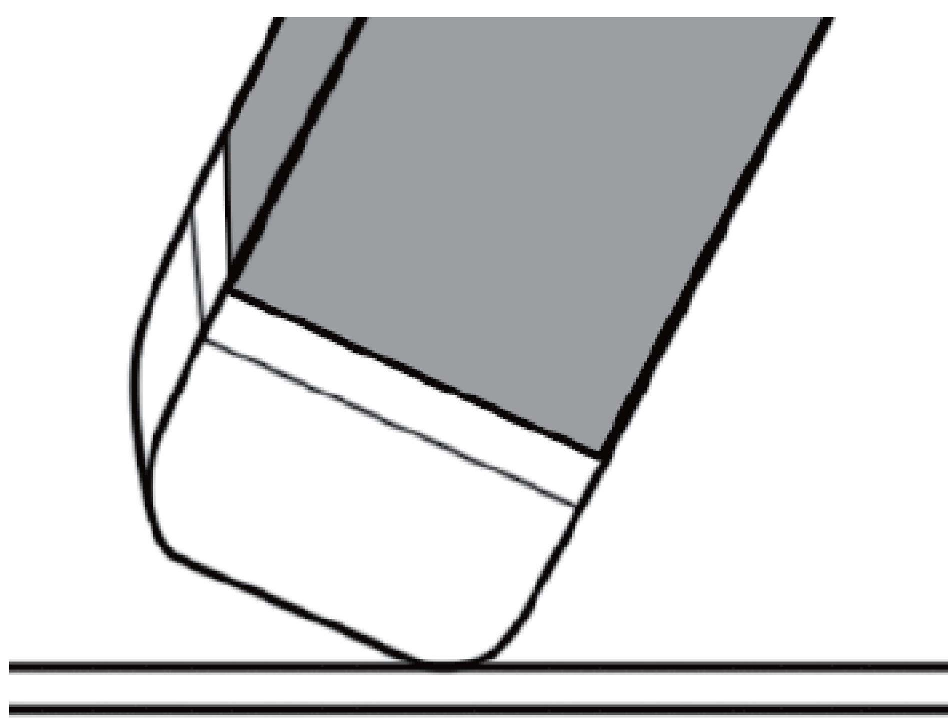
普通橡皮擦：普通橡皮擦是最常使用的橡皮擦，可以轻松地擦掉大面积的铅笔痕印。

可塑美术橡皮擦：可塑美术橡皮擦是美术绘画时常用的橡皮，其特点是可塑性及黏着性强。

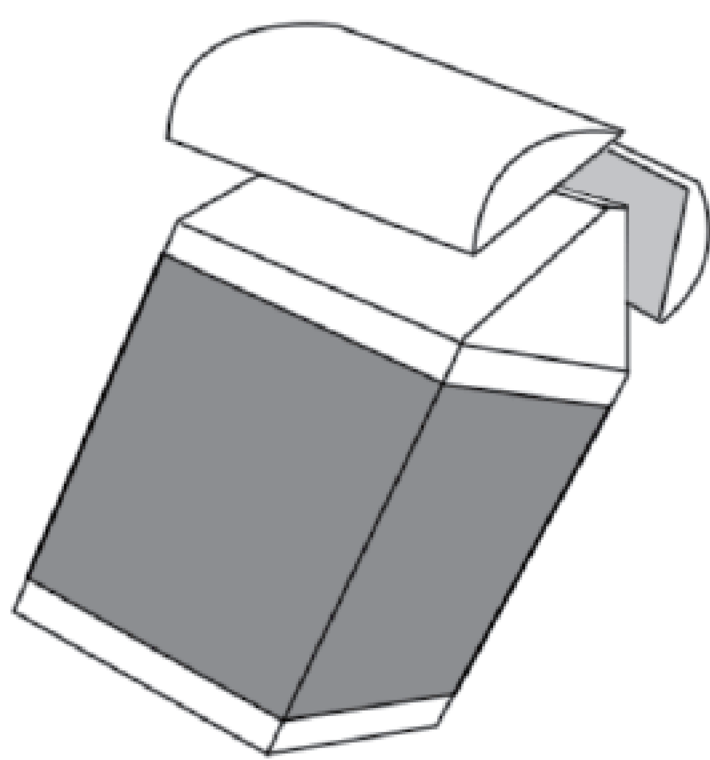
知识提点 妙用橡皮擦可使绘图事半功倍。可将橡皮擦削尖，在使用时可精细地擦拭。普通橡皮用了一段时间后如果变黑，可以在粗糙的布（如牛仔裤）或纸上摩擦来去掉脏的部分，保证画面的清洁。



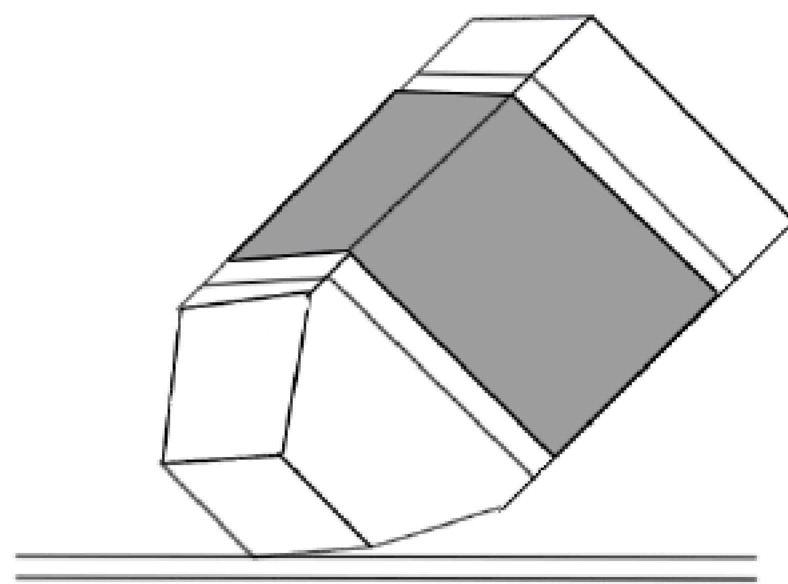
卡通橡皮：卡通橡皮具有各种各样的可爱外形，但这种橡皮擦通常会比较硬，不易擦除，而且使用过后会产生很多碎屑。



普通橡皮擦的边缘比较圆滑，擦拭时与纸的接触面比较大。

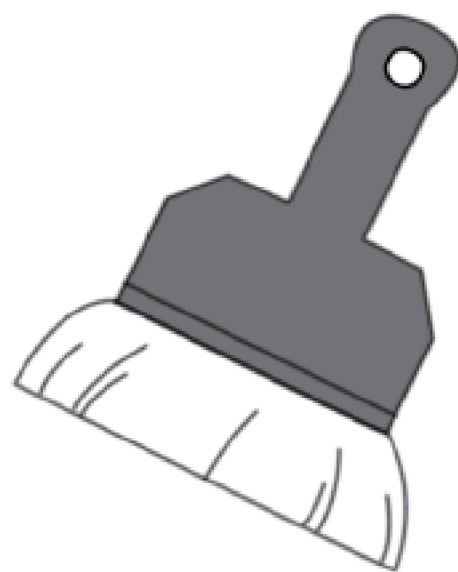


普通橡皮擦最好用刻刀沿着对角切成两个三角形。



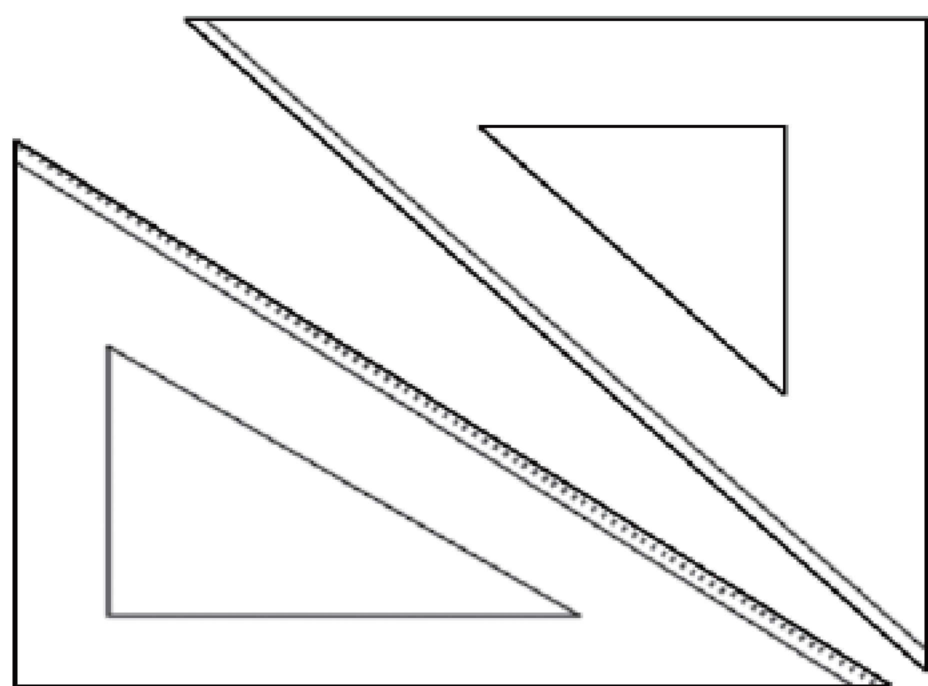
妙用橡皮擦的尖锐切角，使用尖锐切角与纸只有一个点的接触。

知识提点 橡皮屑可以用小刷子轻轻刷掉，这样可以避免手上的油脂弄脏画稿。在用铅笔绘制草图时，橡皮擦不宜多用，否则会弄脏画面。在绘制时下笔宜轻，特别是在画草稿的时候，这样就可以减少橡皮擦的使用了。



5. 尺的选用

绘制漫画时最常用的尺子有三种：直尺、三角尺、云形尺。直尺用得最多，一般用于画分格框和拉直线，其次是三角尺，用来画平行线和直角边，云形尺用来画曲线。购买尺子时应注意不要购买边缘是直角的，最好购买带有斜面的。



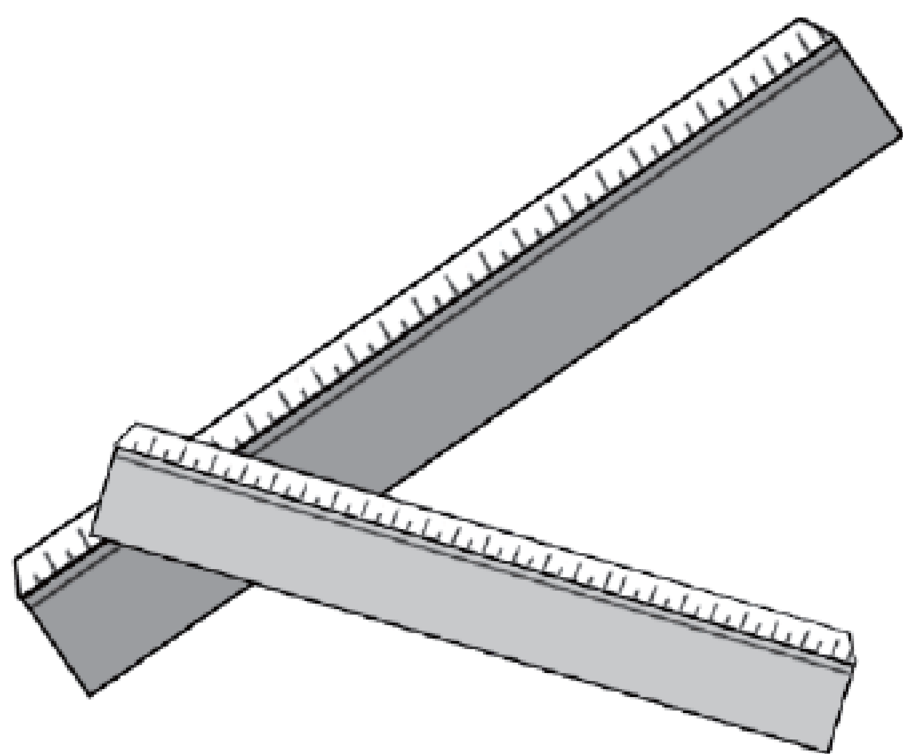
三角尺



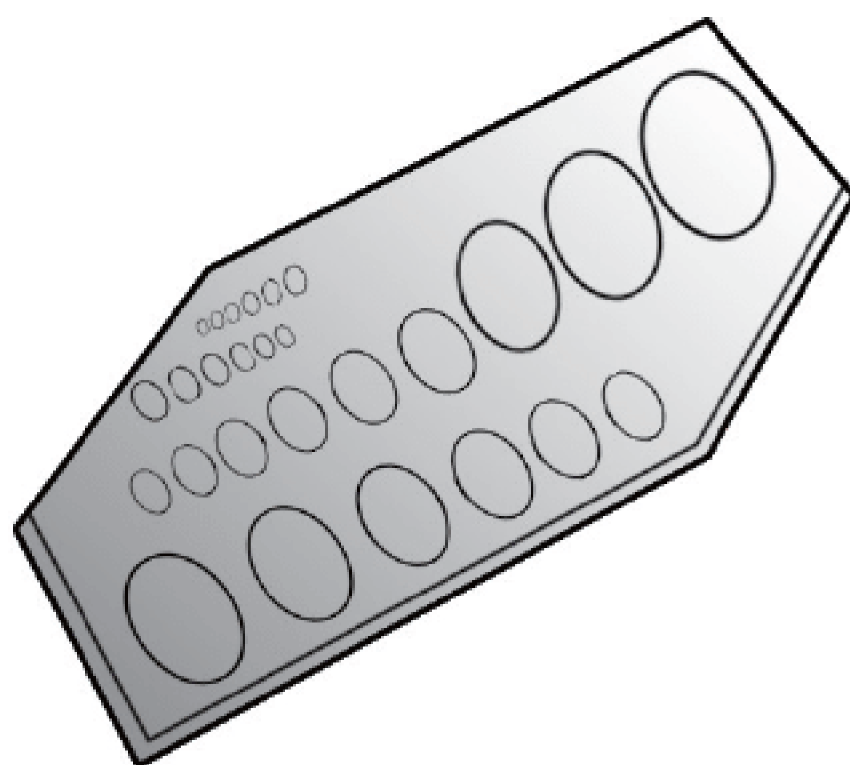
云形尺

三角尺：三角尺可独立使用。除了画直线外还可以表现不同的角度，也可配合直尺绘制平行线，还可以绘制直角线和速度线等。

云形尺：云形尺又称“云板尺”，因尺子的形状像云而得名，尺子内部有很多弯曲的空槽，用于绘制各种复杂的曲线。



直尺



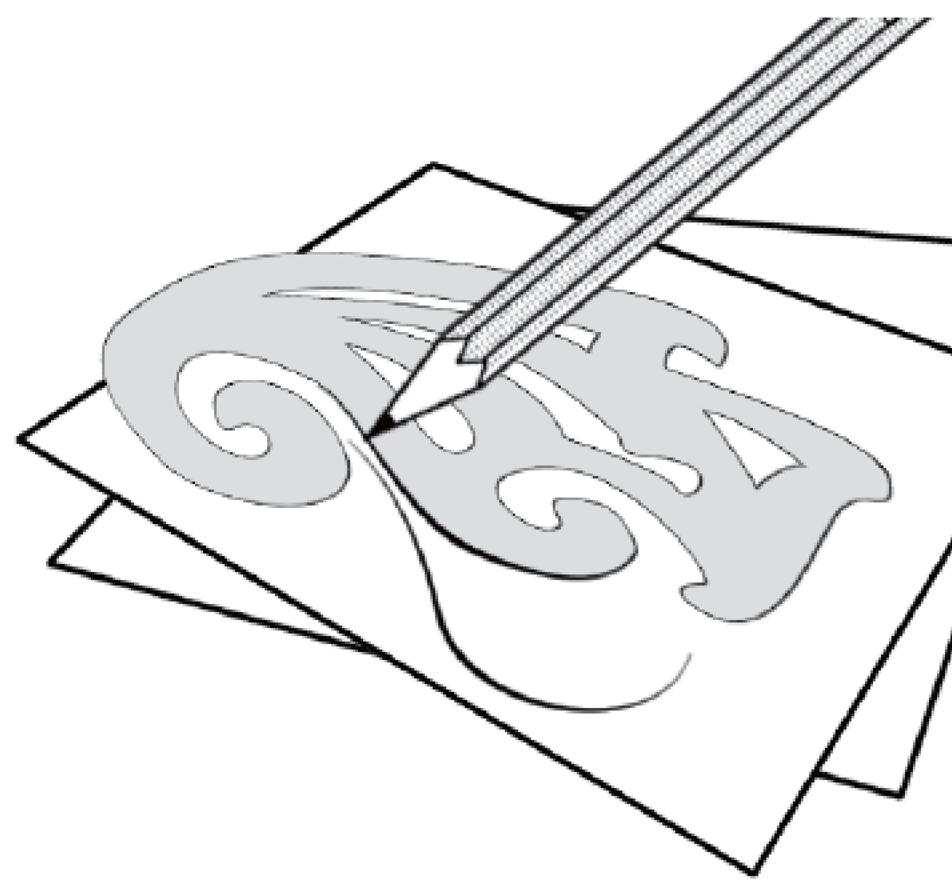
模板尺

直尺：除了画直线外还可以表现不同的角度，也可配合直尺绘制平行线。

模板尺：模板尺类似于云形尺，可以利用上面镂空的部分画出各种几何图形。

知识提点 绘制漫画使用尺子时，注意不要让墨水过多，否则会弄脏画面。

云形尺是用来绘制固定图案的工具，使用非常简单且便利，购买不同的云形尺和模板尺，能使绘画者在绘制漫画时事半功倍。



1.2.2 数码工具

电脑绘画工具主要是数位板，绘制漫画的软件有SAI、Photoshop、Painter等，本书的绘制软件主要为SAI，下面来介绍这3种常用的软件。

数位板又叫手绘板、绘图板，是数码手绘工具中最重要的一种工具，可直接安装驱动配合绘图软件进行绘画，是漫画家最常用的数码工具。

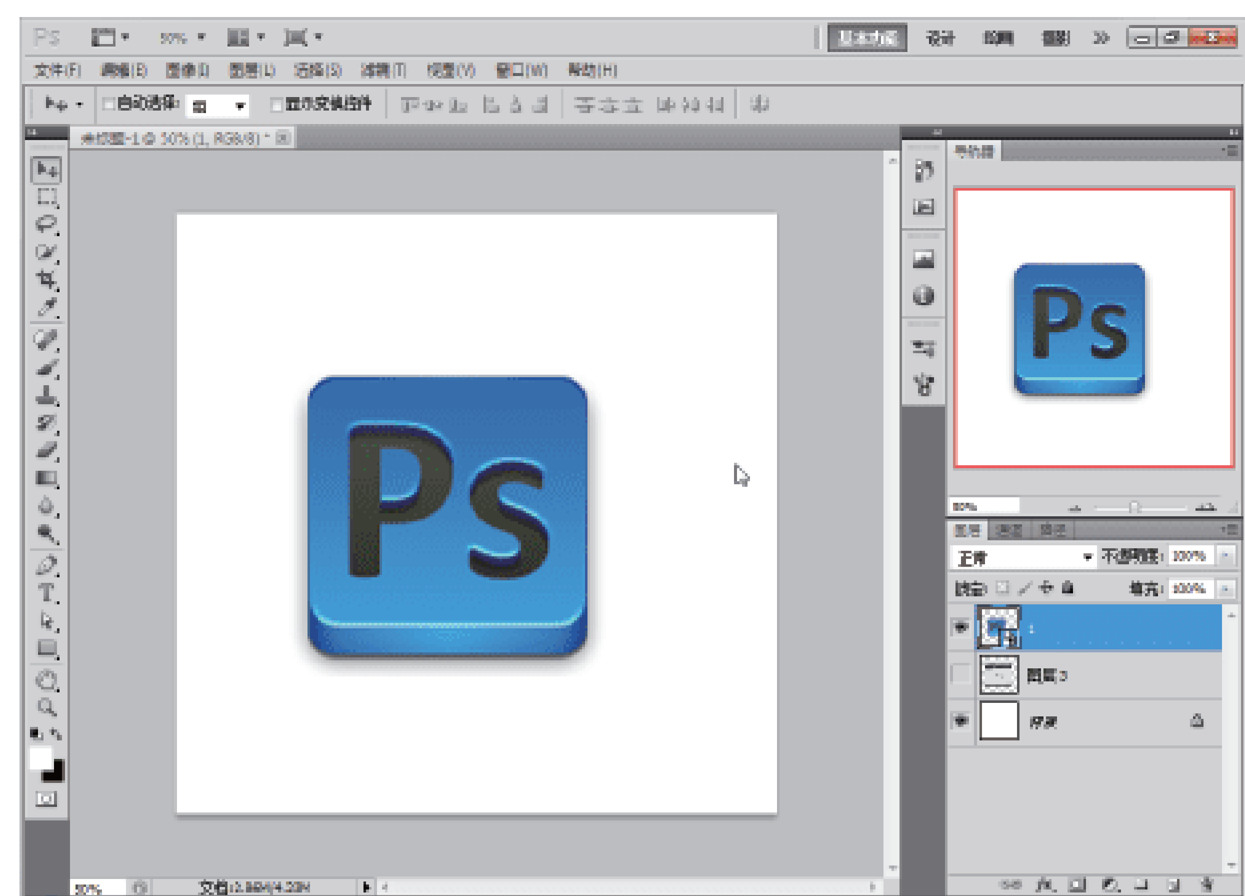






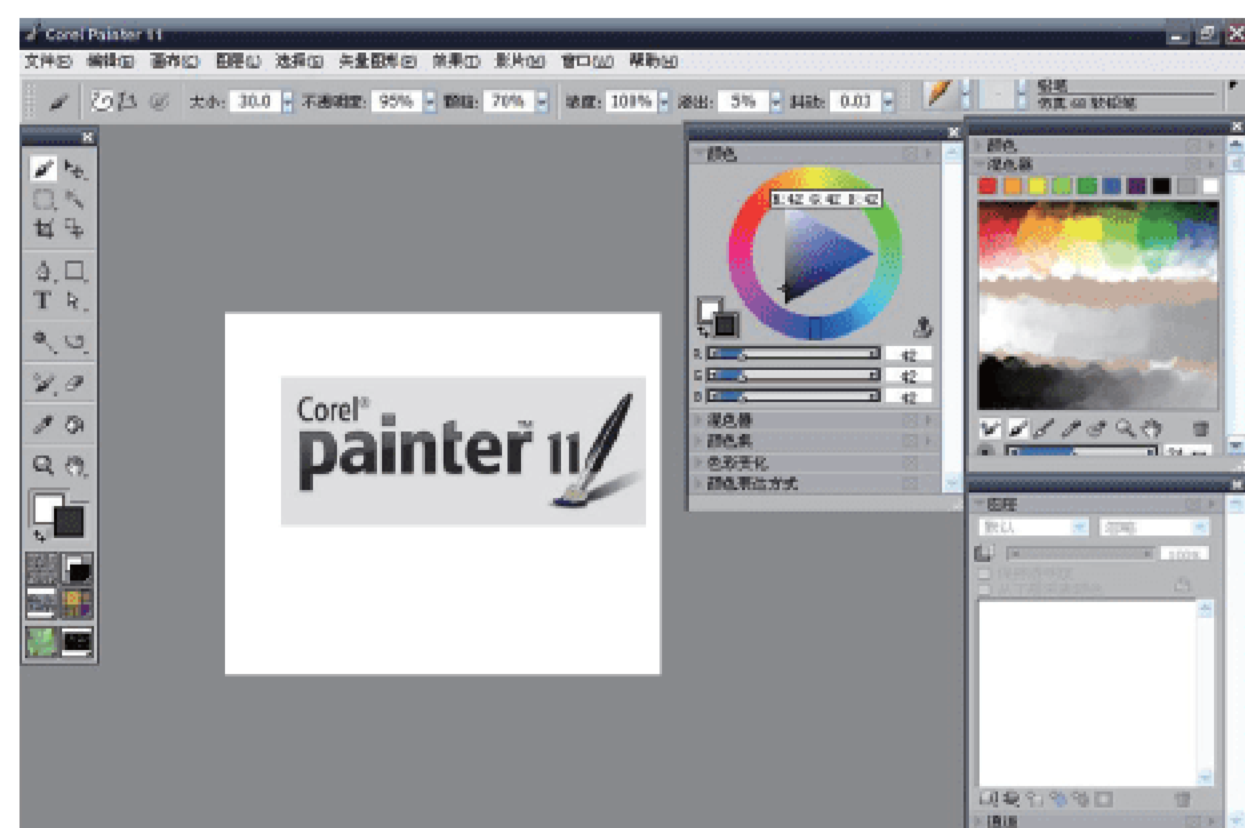
SAI是一款小型的绘画软件，许多功能相对于Photoshop更加人性化，可以任意旋转、翻转画布，缩放时反锯齿，绘制出来的线条流畅且有修正功能。





Photoshop图像处理软件是目前最流行的图像处理软件之一，拥有强大的图像处理功能，也可进行漫画绘图等。





Painter是顶级的仿自然绘画软件，自带多种仿自然画笔，可以绘制出绚烂多彩的图案，是绘画者首选软件之一。

1.3　SAI绘画快速入门

本书主要的绘画软件是SAI，下面就来学习SAI的一些基础操作与常用功能。

1.3.1　SAI的操作界面

对于用过其他绘画软件的用户来说，SAI的上手非常容易，因为一些软件的用法是相通的，但是面对使用数码工具绘画的初学者来说，SAI直观易懂的功能与清晰简洁的界面认识起来也是很具亲和力的。

操作界面说明



SAI的操作界面

标　号	名　称	介　绍
1	主菜单	共有9个菜单项，包括项目编辑、画面的设定、滤镜、帮助等各种最基本的功能。
2	导航器	在这里可以观察画面的整体情况，另外还可以在这里调节画布的缩放倍率与旋转角度。
3	图层面板	除了可以观察图层构成、创建图层、利用图层组对图层进行管理外，还可以对各图层进行详细的设定。
4	色彩面板	选取绘画色彩的地方，色彩的选择方法一共有6种，另外还可以在这里保存常用的颜色。
5	工具面板	这里包括绘画时必不可少的各种编辑工具与上色工具，每种工具都可以单独进行详细的设定。
6	快捷工具栏	包括取消选择区域、选区反选、撤销、重做等使用比较频繁的功能。
7	主视窗	这里是整个软件界面中最为重要的一个区域，用于制作图像的主要空间，可以在这里进行绘制与上色等操作。

续表

8	视图选择栏	当同时打开了多个文件时，可以在这里对不同的画布进行切换，当前正在使用的文件会用紫色表示。
9	状态栏	在这里可以了解到电脑的CPU以及内存的使用情况，在其右侧还会显示一些特殊按键的使用情况。

界面的个性化设置



各个面板的隐藏与显示：在“窗口”菜单中可以对各个面板进行隐藏和自定义设置，使用快捷键Tab可以快速进入全屏模式。

这里有三种可以调节面板的方式。



全屏模式



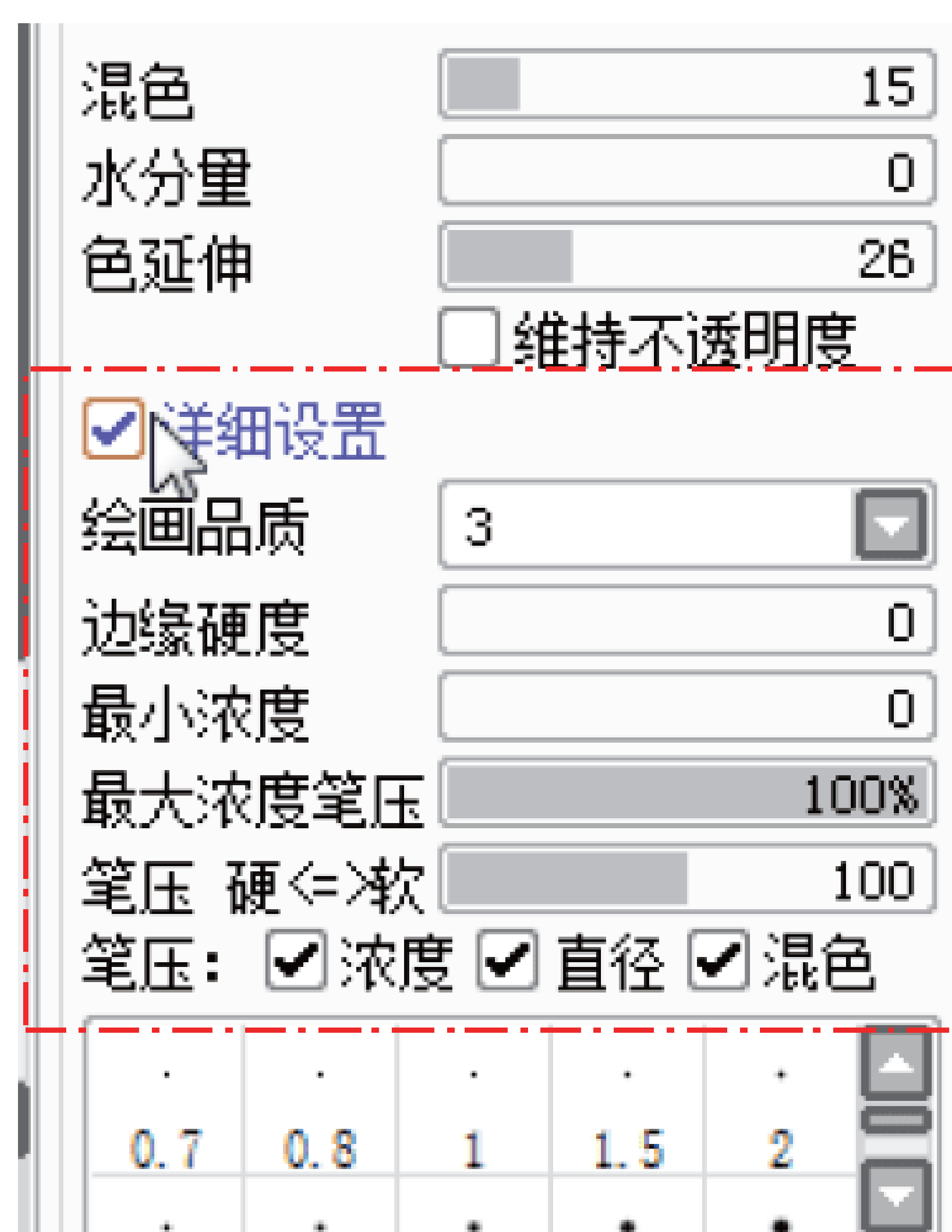
颜色和工具面板显示在右边



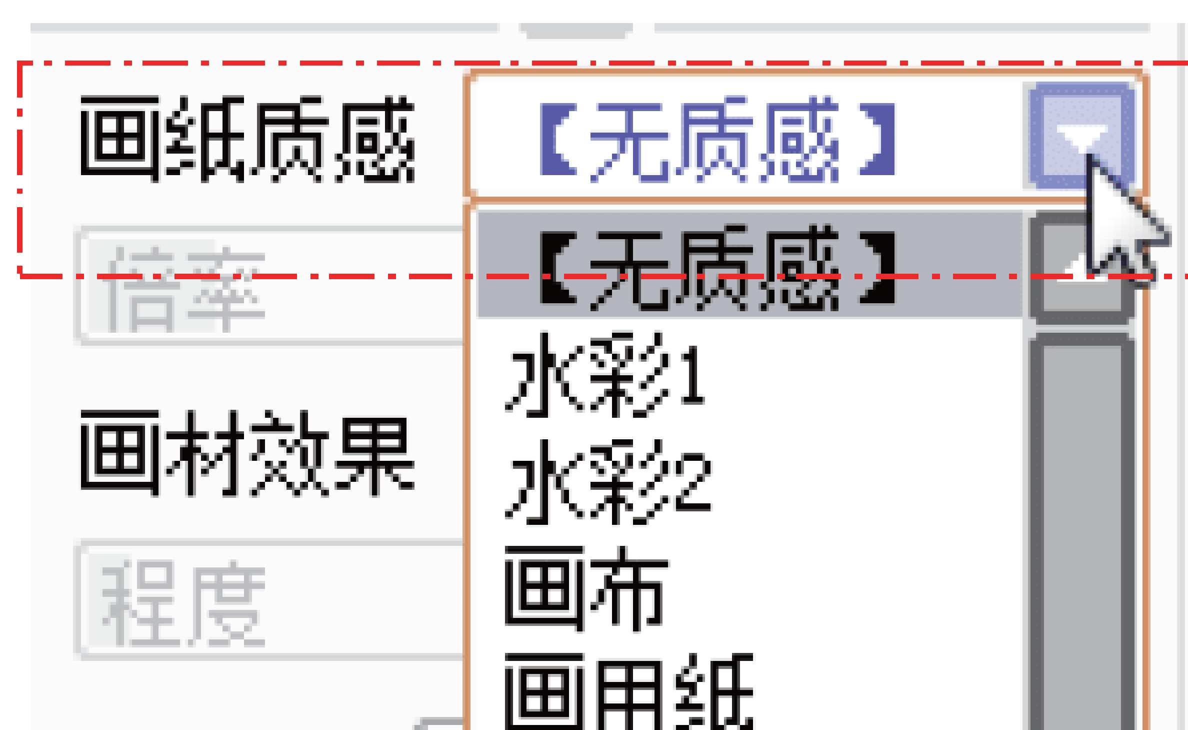
如何调整面板大小：在导航器的最下方与图层面板的侧面都可以看到分界线条，拖动这些线条即可对面板的长度或宽度进行调整。

这两处均可拖动，用来调节面板的大小。





面板中参数的详细设置： 选中工具面板中的“详细设置”复选框，并在“画纸质感”下拉列表框中进行选择，即可对其进行更加详细的设置。



1.3.2　操作界面各部分的主要功能

SAI中每个面板都有其各自存在的功能与意义，下面将详细介绍各个面板的主要功能。

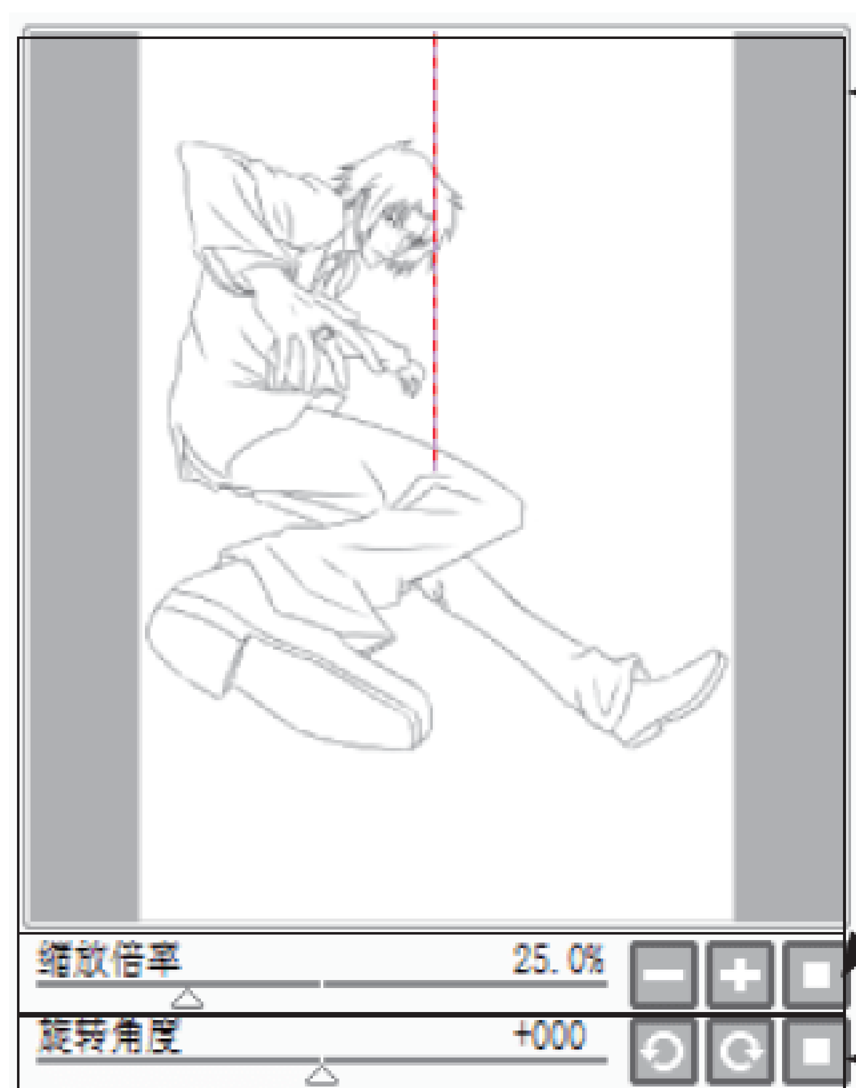
主菜单



标　号	名　称	介　绍
1	文件（F）	包含了新建画布、打开文件、保存数据等与文件管理相关的操作命令。
2	编辑（E）	包含了撤销、重做、复制、粘贴等基本的编辑功能。
3	图像（C）	在这里可对画面的分辨率、尺寸、方向等进行设定，还可以改变画布的大小。
4	图层（L）	可以使用对图层进行编辑的各种功能，其中的一部分功能在图层面板中有快捷按钮。
5	选择（S）	可对当前选择中的区域进行操作，除了基本的取消、反转外，还可以扩大选区的像素。
6	滤镜（T）	在这里可以对特定的图层、图层组或者选区进行色调调整。
7	视图（V）	包括旋转角度与大小缩放等对视图进行调节的各种功能。
8	窗口（W）	可以进行与面板相关的各种设定，也可以使整个操作界面初始化。
9	其他（O）	除了可以查阅使用帮助外，还可以对工作环境与快捷键进行设置。



导航器

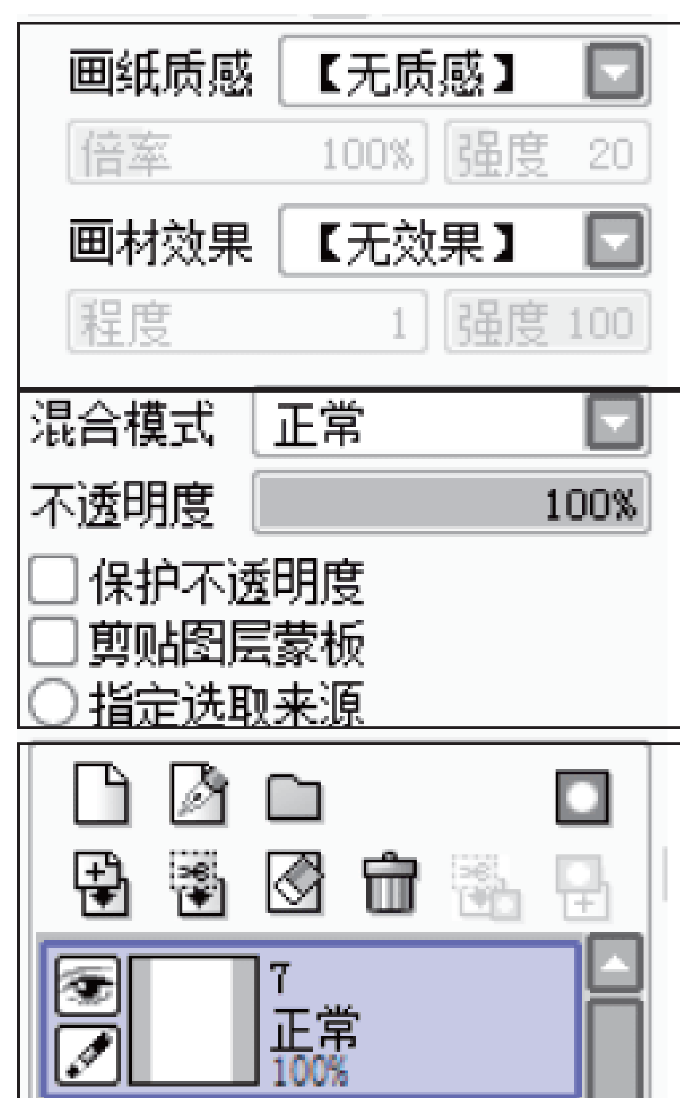


画面缩略图：可以观察画面的整体情况，红色的线框表示主视窗中所显示的画布区域，还可以通过拖动方框来改变显示区域。

缩放倍率：主视窗中画面的大小比例，可以通过“+”“-”按钮对大小进行调节，单击右侧的“□”按钮可返回初始状态。

旋转角度：通过这里的滑块与按钮可以改变画面的倾斜角度，同样单击“□”按钮即可复位。

图层面板



画纸质感和画材效果：可以为各个图层单独添加“画纸质感”和“画材效果”。

图层选项：可以改变图层的“混合模式”和“不透明度”，还可以进行“锁定不透明度”等操作。

图层编辑快捷按钮、图层列表：上方为10个常用的图层编辑快捷按钮，下方为可以查看当前图层排列情况的列表。

色彩面板

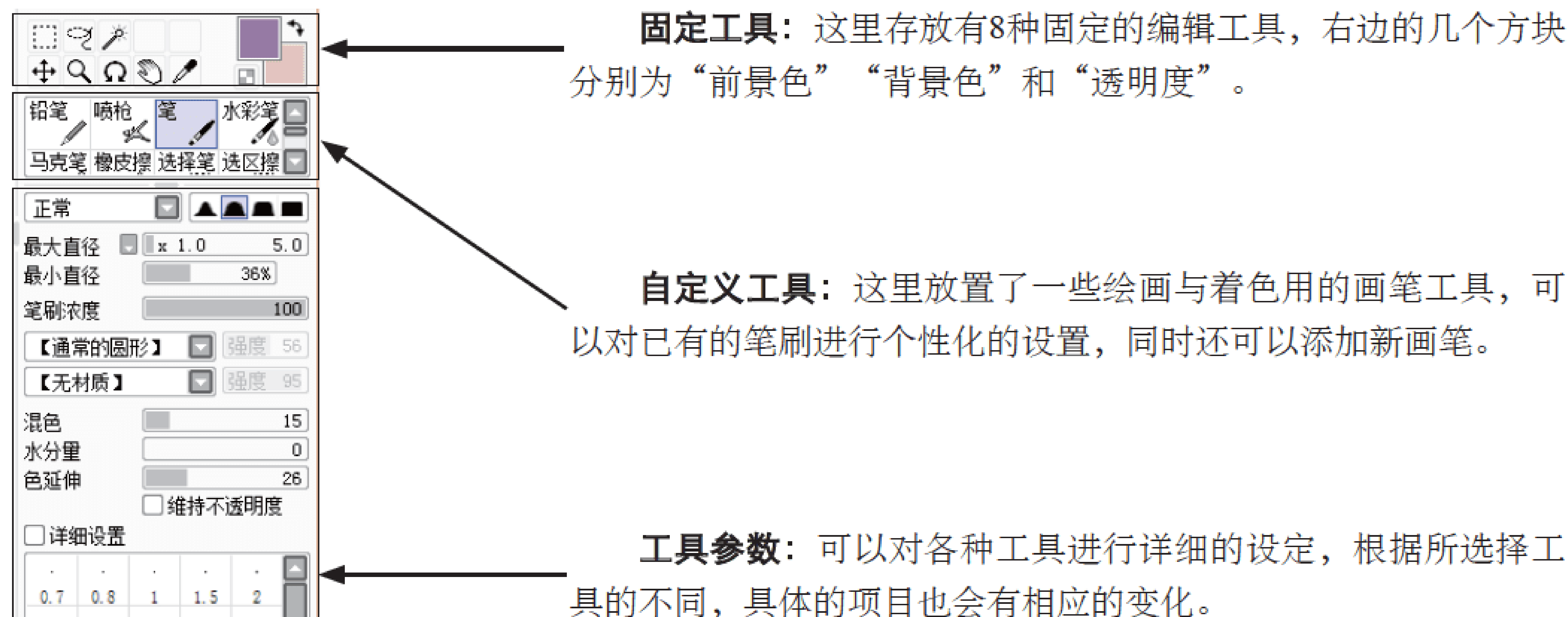


隐藏、显示按钮：包含6种色彩的选择方式，单击上方的图层按钮可以隐藏、显示相应的窗口。

色轮：环形的部分可以选择色彩，中间的方块可以确定该颜色的明度与饱和度。

色盘：可以将自己常用的颜色保存下来，以便后续的使用，初始状态下，这里是没有保存任何颜色的。

工具面板



固定工具：这里存放有8种固定的编辑工具，右边的几个方块分别为“前景色”“背景色”和“透明度”。

自定义工具：这里放置了一些绘画与着色用的画笔工具，可以对已有的笔刷进行个性化的设置，同时还可以添加新画笔。

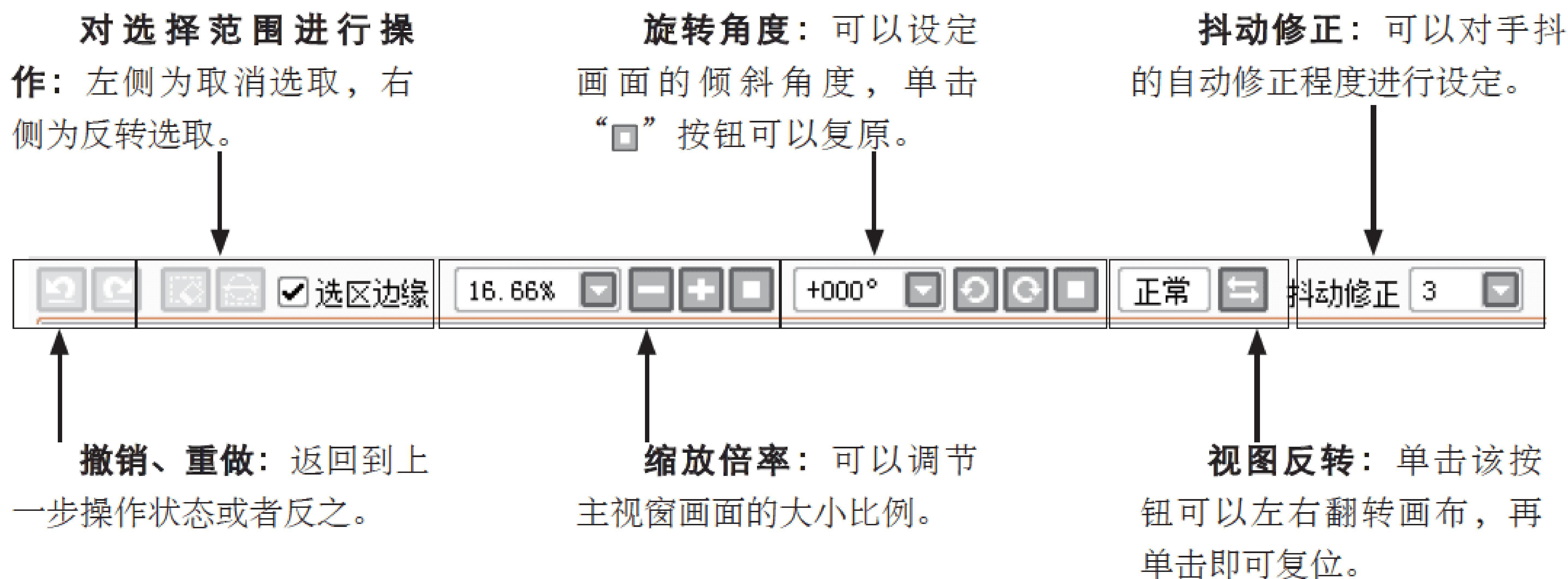
工具参数：可以对各种工具进行详细的设定，根据所选择工具的不同，具体的项目也会有相应的变化。

快捷工具栏

对选择范围进行操作：左侧为取消选取，右侧为反转选取。

旋转角度：可以设定画面的倾斜角度，单击“□”按钮可以复原。

抖动修正：可以对手抖的自动修正程度进行设定。

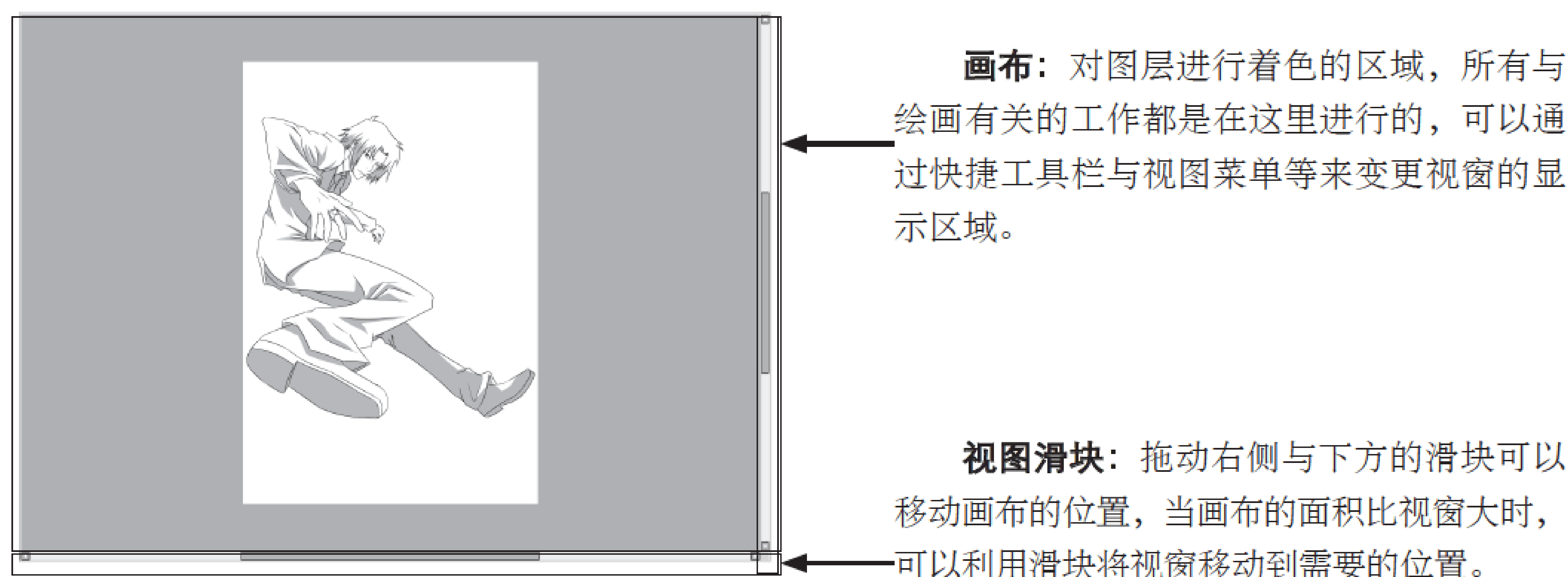


撤销、重做：返回到上一步操作状态或者反之。

缩放倍率：可以调节主视窗画面的大小比例。

视图反转：单击该按钮可以左右翻转画布，再单击即可复位。

主视窗

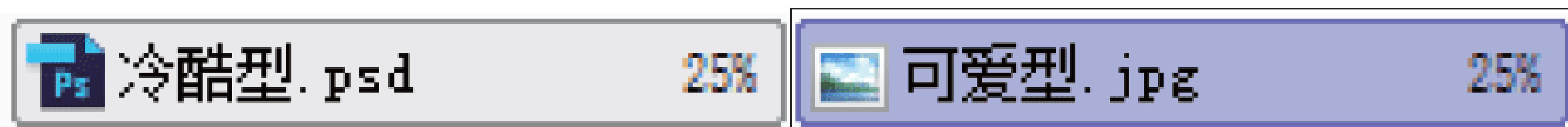


画布：对图层进行着色的区域，所有与绘画有关的工作都是在这里进行的，可以通过快捷工具栏与视图菜单等来变更视窗的显示区域。

视图滑块：拖动右侧与下方的滑块可以移动画布的位置，当画布的面积比视窗大时，可以利用滑块将视窗移动到需要的位置。

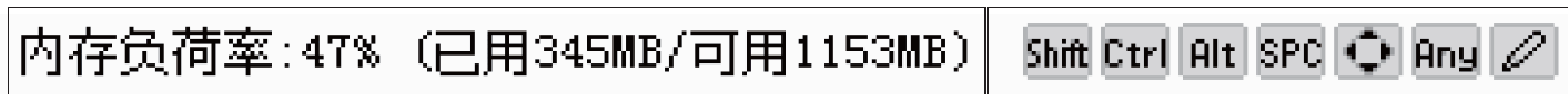


视图选择栏



当前打开的图像文件：用于在多个图像文件中进行切换，紫色标签代表当前主视窗中正在显示的图像。

状态栏

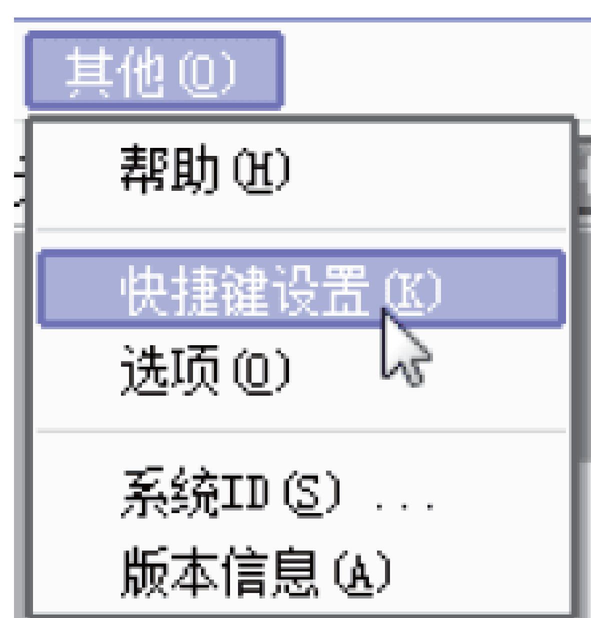


内存负荷率：在这里可以了解当前电脑的系统负荷与SAI可用的内存容量。

按键显示：当使用数位板或者按下特殊按键后，对应的图标会亮。

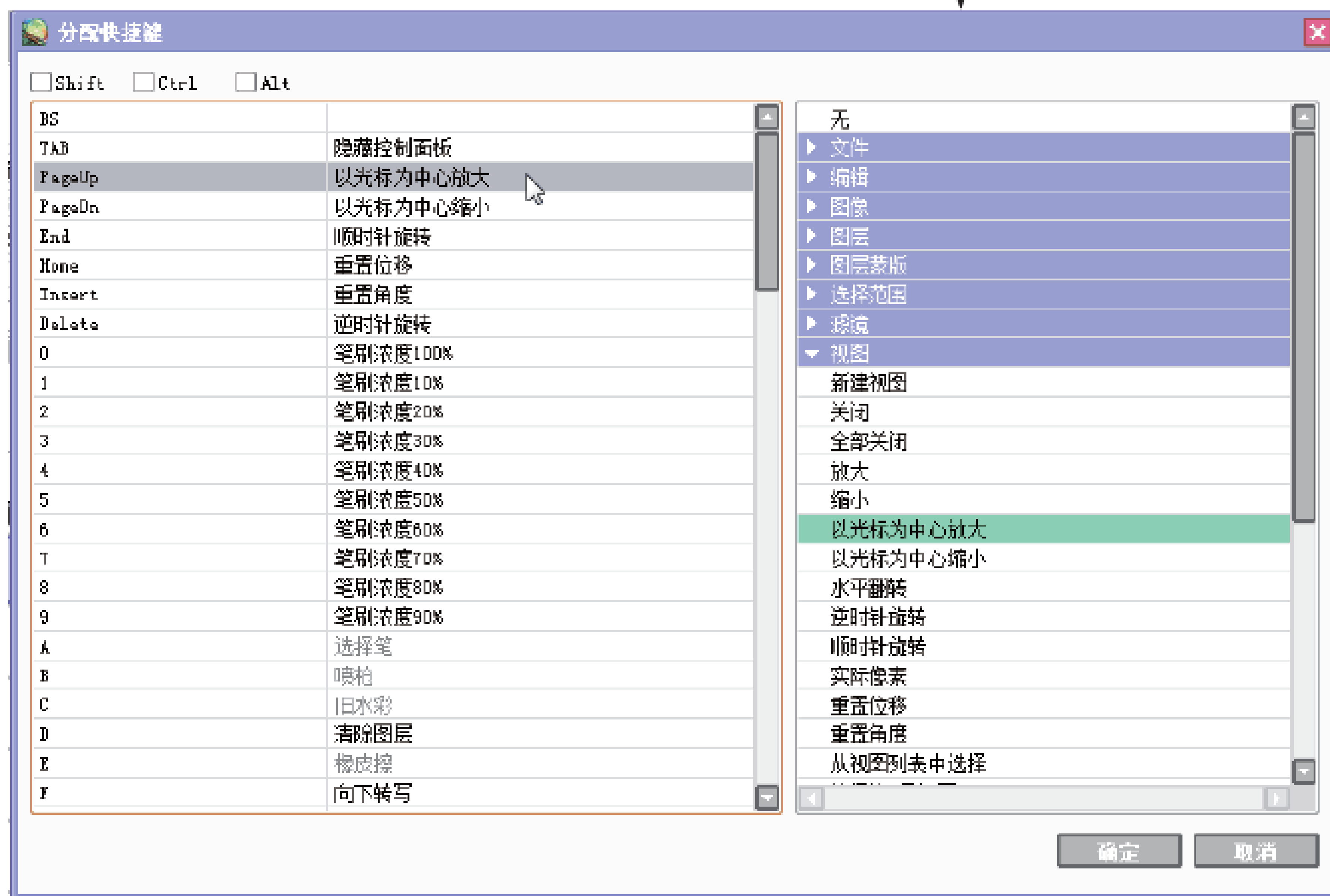
1.3.3 常用快捷键的设置

SAI的快捷键功能非常强大，使用快捷键可以方便用户快速进行绘制。



在“其他”下拉菜单中，选择“快捷键设置”命令。

在这里可以根据自己的喜好随意设置所需要的快捷键，在左边选择快捷键，在右边选择相对应的快捷方式，最后单击“确定”按钮即可。





1.4　临摹绘制

众所周知，在学习绘画的时候，每个人都是从临摹开始的，只有从临摹中获得技巧与灵感，才能创作出优秀的作品。

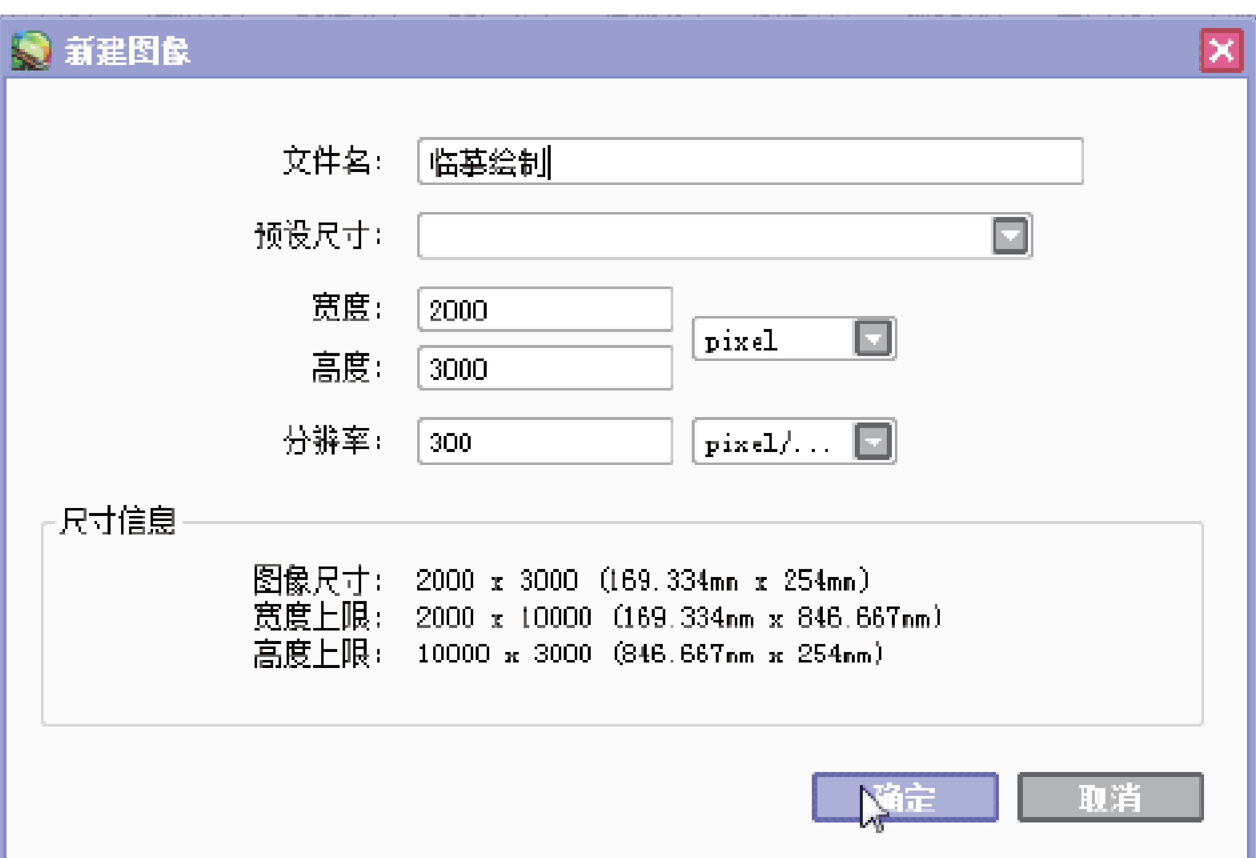
1.4.1　实战——漫画人物临摹

刚开始使用数码软件绘制漫画的时候，应先选择略微简单的人物进行临摹，由简而繁，学会循序渐进。下面我们来看看如何从临摹开始，绘制出自己的漫画偶像。

绘制前期设置

1 打开SAI软件，在【文件】菜单中选择【新建文件】命令。





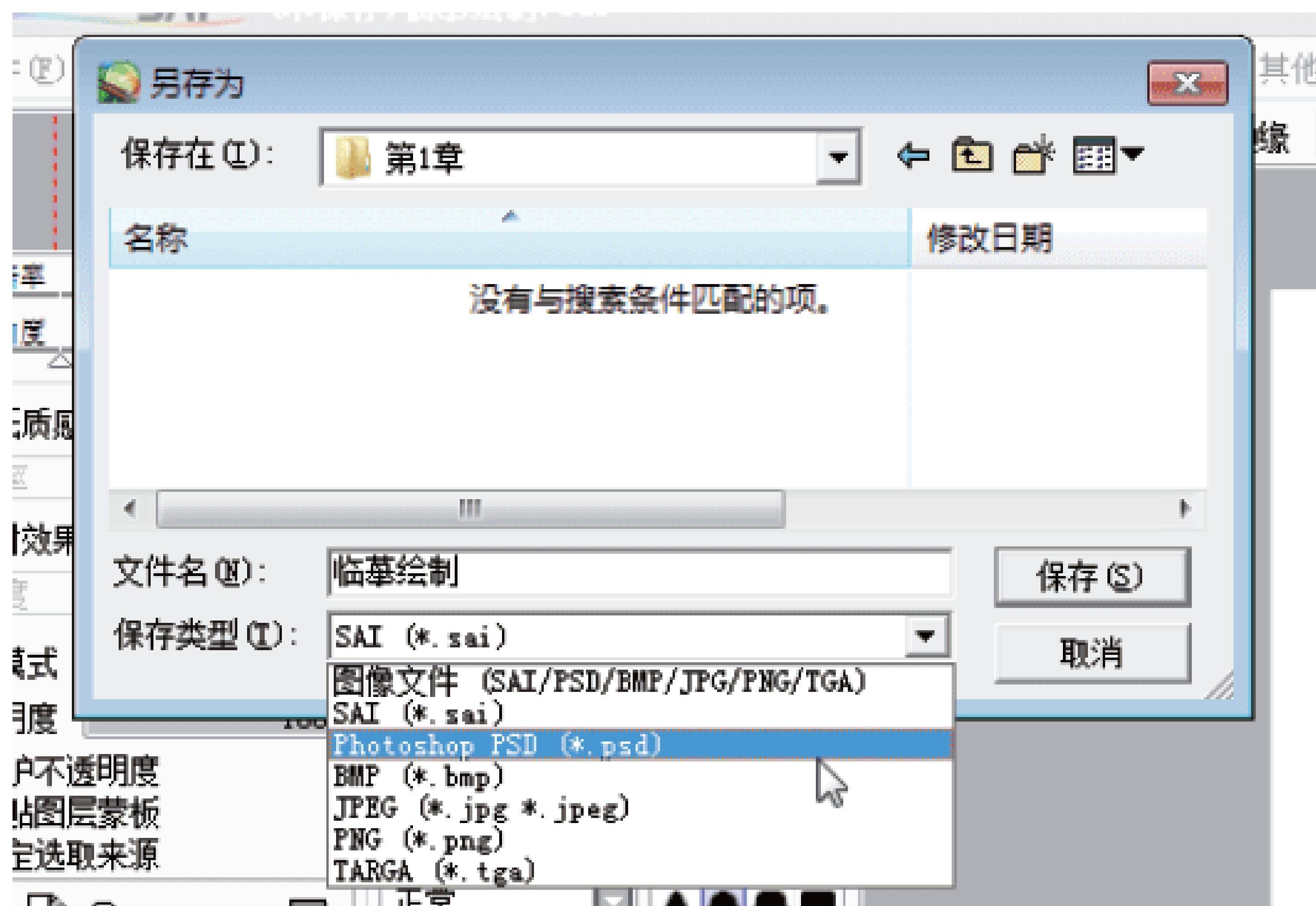
2 弹出【新建图像】对话框，根据要求为文件命名，设置文件大小为2000像素×3000像素，并将分辨率设置为300像素。

3 建立一个空白画布。为确保文件不被丢失，可以事先保存一下，可使用Ctrl+S快捷键。



4 保存时在【保存类型（I）】下拉列表框中选择Photoshop PSD(*.psd)格式，以便后续在Photoshop中进行操作。





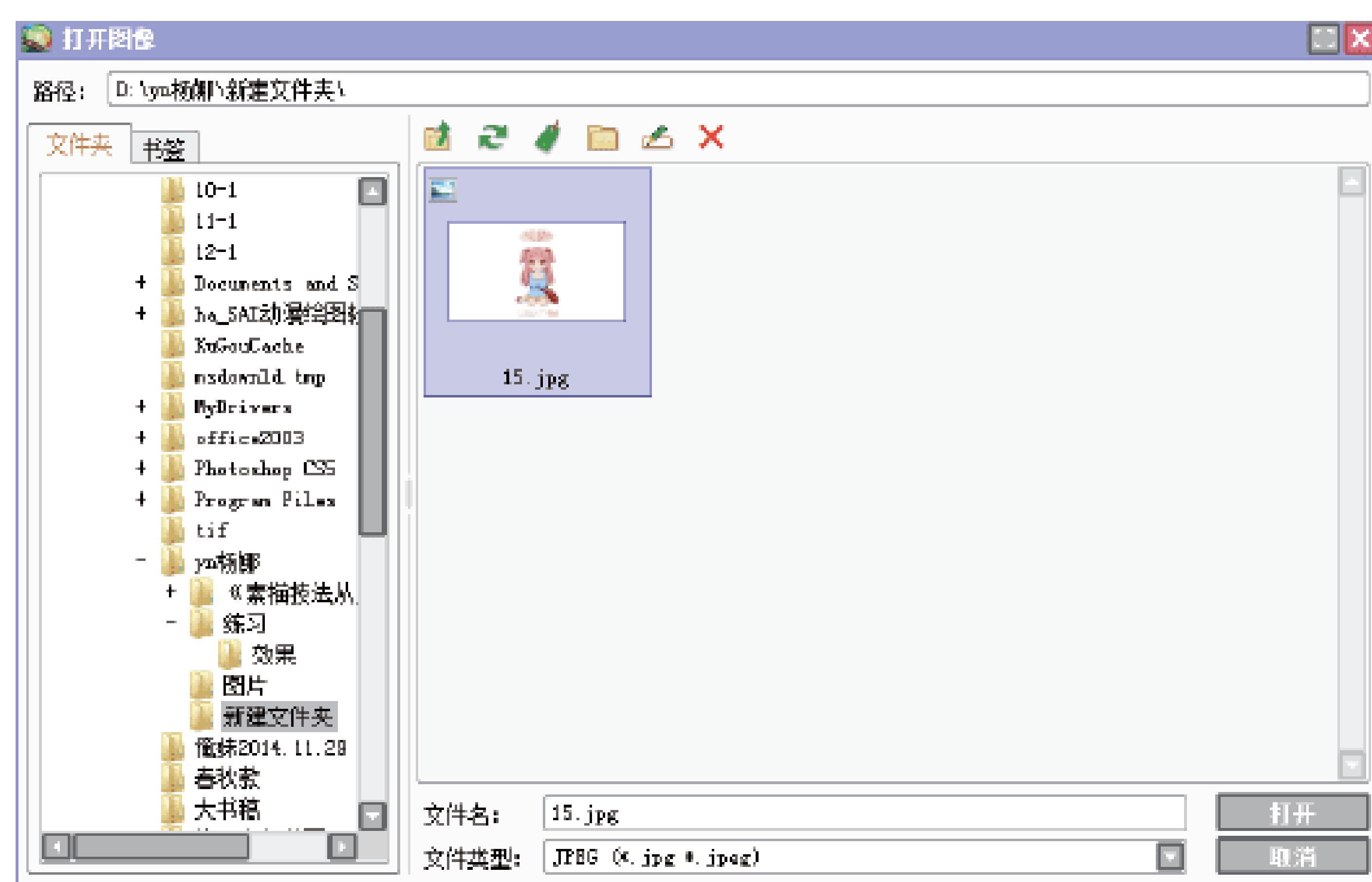
图像(C) 图层(L) 选择(S)
图像大小(R)
画布大小(S)
以选区的尺寸裁切(T)
水平翻转图像(H)
垂直翻转图像(V)
逆时针90度旋转图像(U)
顺时针90度旋转图像(K)

5 如果选择的图片尺寸长度小于宽度，这时可以在【图像】菜单中选择【逆时针90度旋转图像】命令。



6 在【文件】菜单中选择【打开】命令，弹出如上图所示的对话框，设置图片保存的位置，然后单击【打开】按钮。



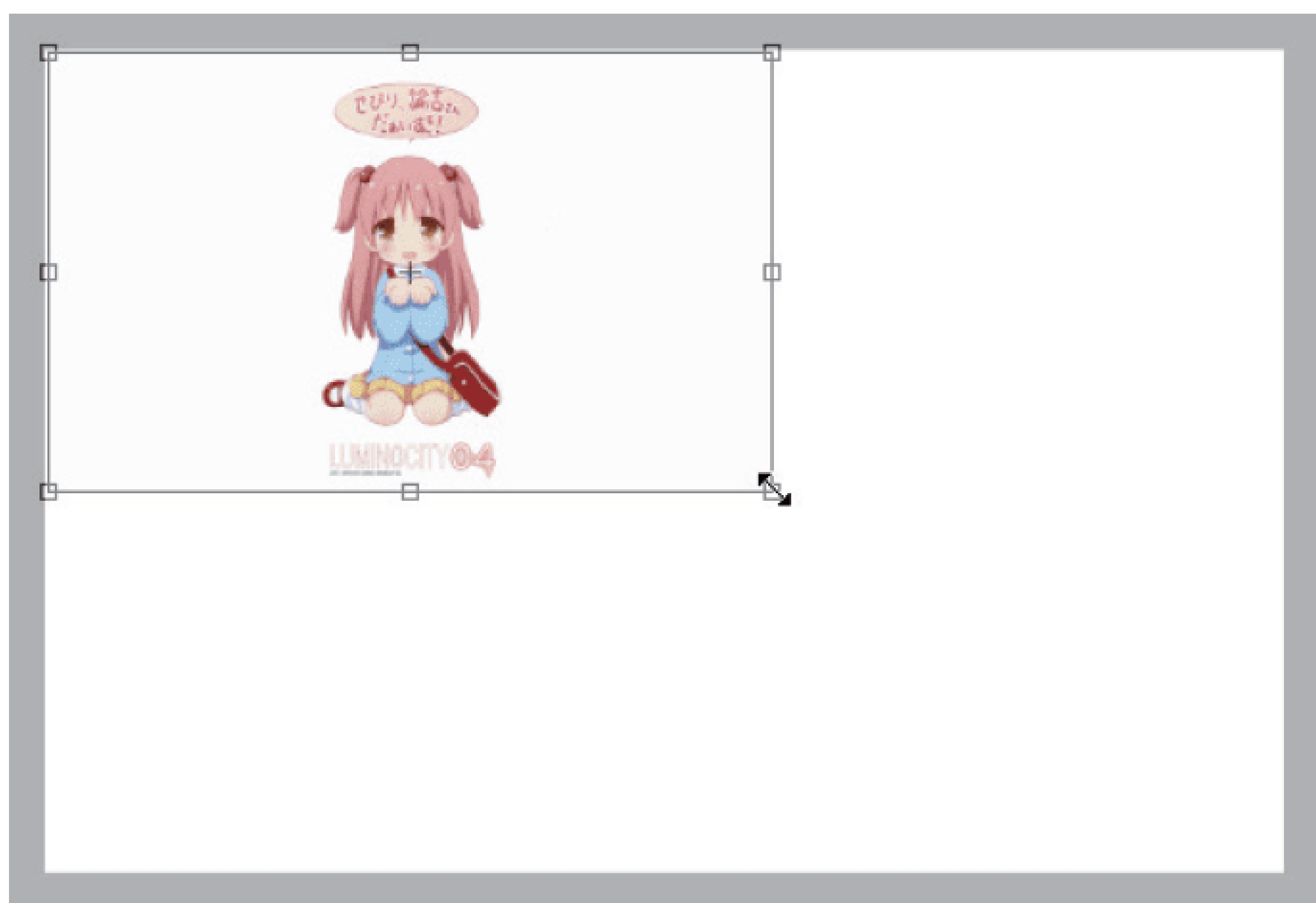




7 打开图片后，使用【选择工具】全选图片，并使用快捷键Ctrl+C复制图片，然后在新建的画布中使用快捷键Ctrl+V粘贴图片。







8 图片粘贴到画布中后，会出现不同的大小状态，这时需要在图层面板中选择【自由变换】工具将图片放到最大，或者使用快捷键Ctrl+T。注意放大图片时要等量放大，快捷键为Shift。

开始绘制

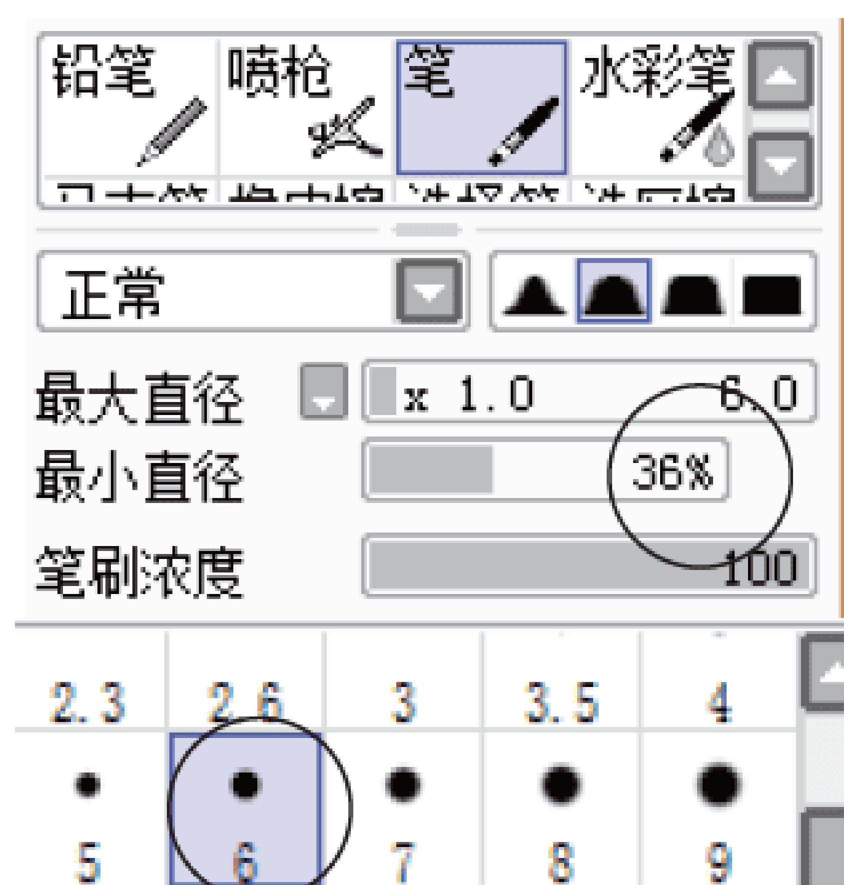


9 在图层面板的【不透明度】选项中降低图片的透明度，使其变得模糊，便于后续临摹绘制。



混合模式	正常
不透明度	47%

10 选用6号左右的笔刷进行绘制，先简单地勾勒出人物的头部，注意绘制头发时线条要流畅。









11 勾勒出人物的全身，相对于头发，衣服的线条可以随意些。



12 给头发和衣服添加细节，使其更加具有层次感。







13 绘制出人物头发上的发饰，使人物更具魅力。



14 整理画面，擦去多余的部分，隐藏原图层，效果图完成。

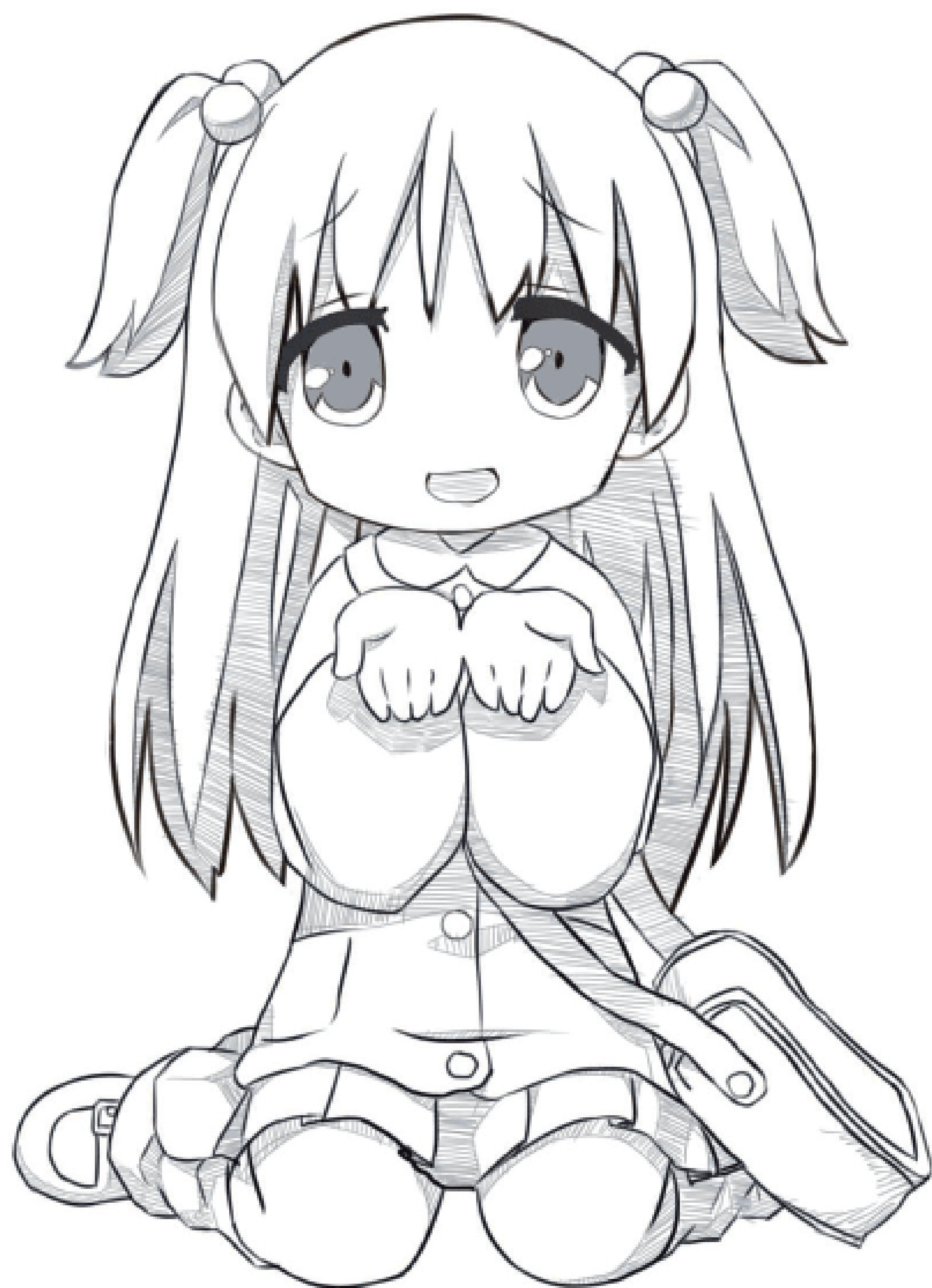






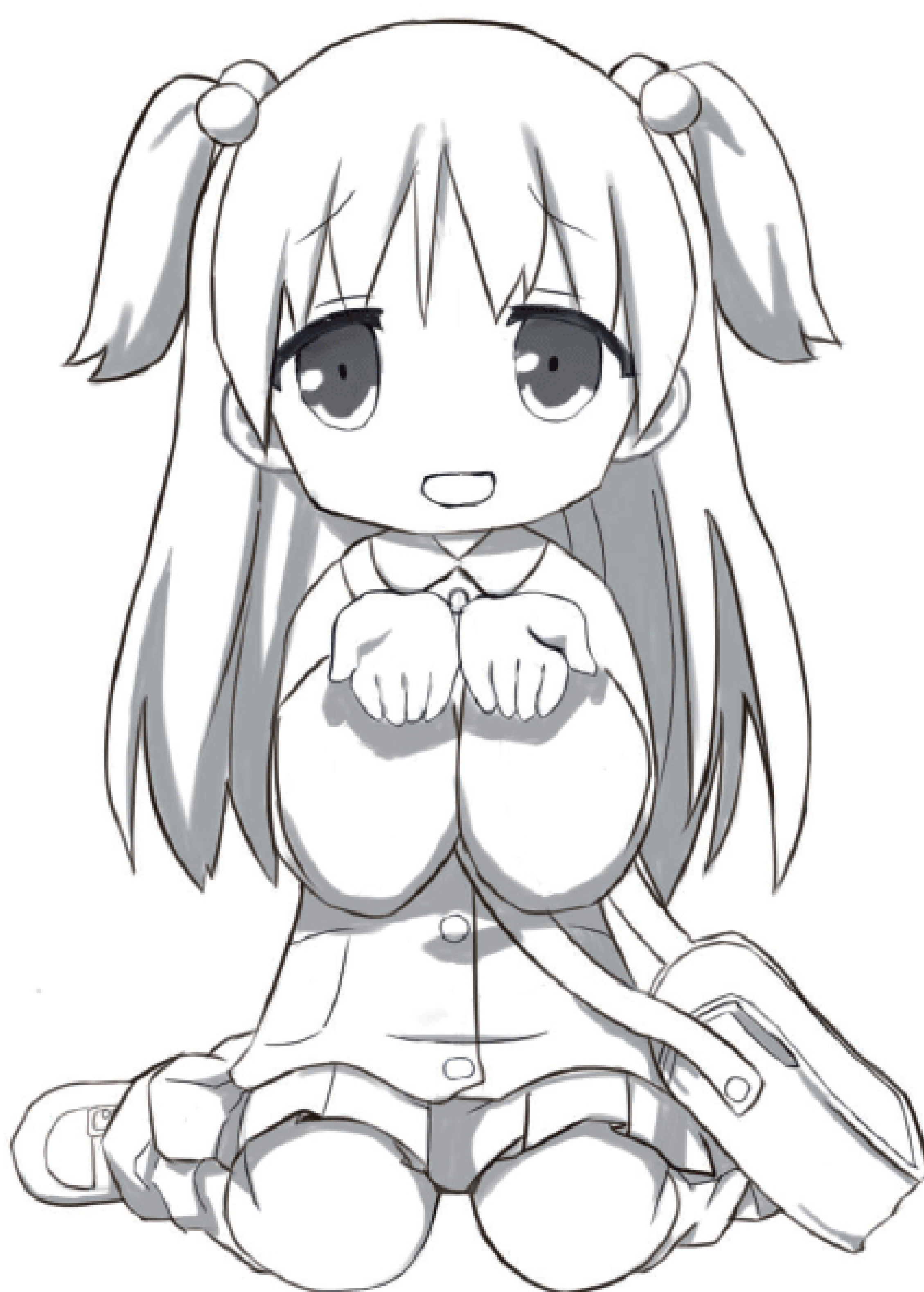
阴影绘制效果一

使用排线的方式给人物添加一层阴影，使人物更加具有立体感，最终效果图完成。一个梳着辫子的女孩形象就呈现出来了。排线法绘制阴影使画面更加灵动、有生气。



阴影绘制效果二

使用灰色平涂的方式给人物上阴影，相对于使用排线上阴影，这种方法使得画面人物的明暗关系非常明确。



1.4.2 实战——真人转漫画临摹

在绘制漫画时，一般都会选择真人照片来作为参考的材料，通过对真人照片夸张、变形等转变，绘制出想要的漫画人物角色。下面通过照片来临摹出人物的漫画形象，可以适当地添加自己想要的效果。

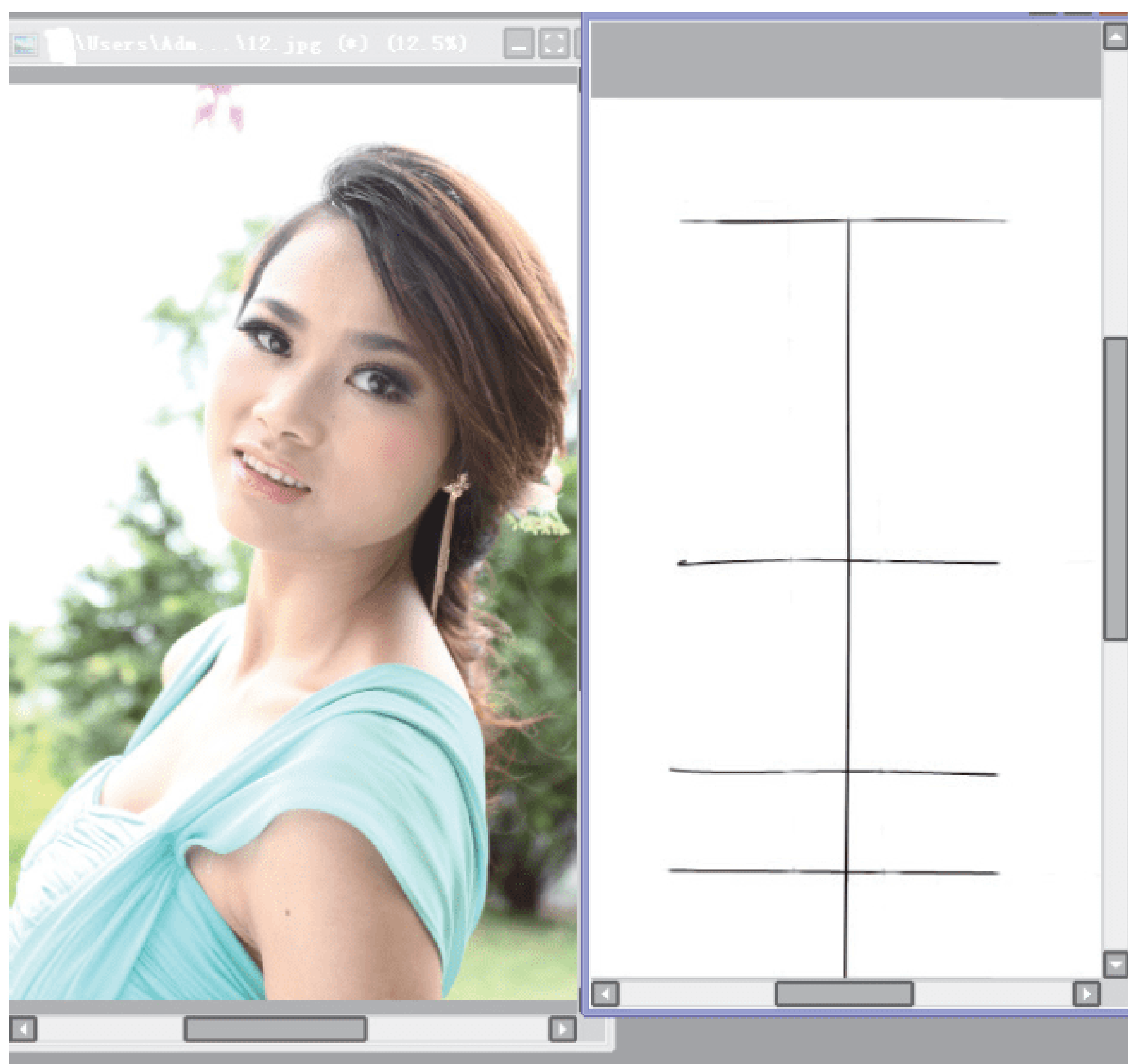
绘制草图



选择一个近景镜头的照片来进行临摹。人物的五官要清晰，特点要明显，这样可以将人物的外形重点表现出来，人物的相似度增强，这里选择的是一张美女的写真照片。

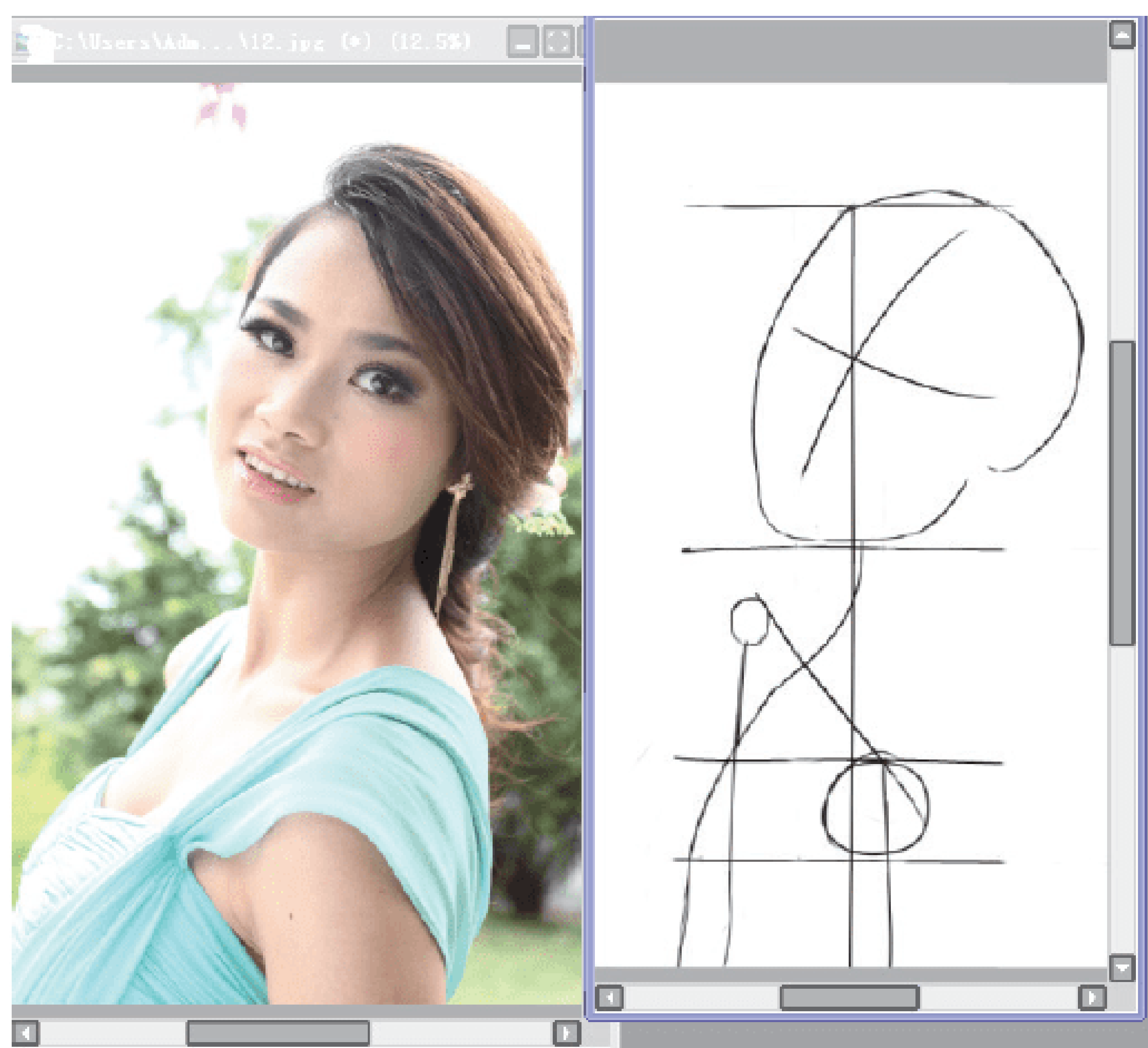
人物特点：身着绿色衣服、侧身开心地笑着。

转变：对人物的脸部表情和五官特征进行夸张转变，发型会稍作修饰。



1 在SAI里打开所选择的照片后，再新建一个新的画布，将画布的窗口和图片的窗口并排在一起，如上图。根据照片在画布上确定人物的头身比和重心线。



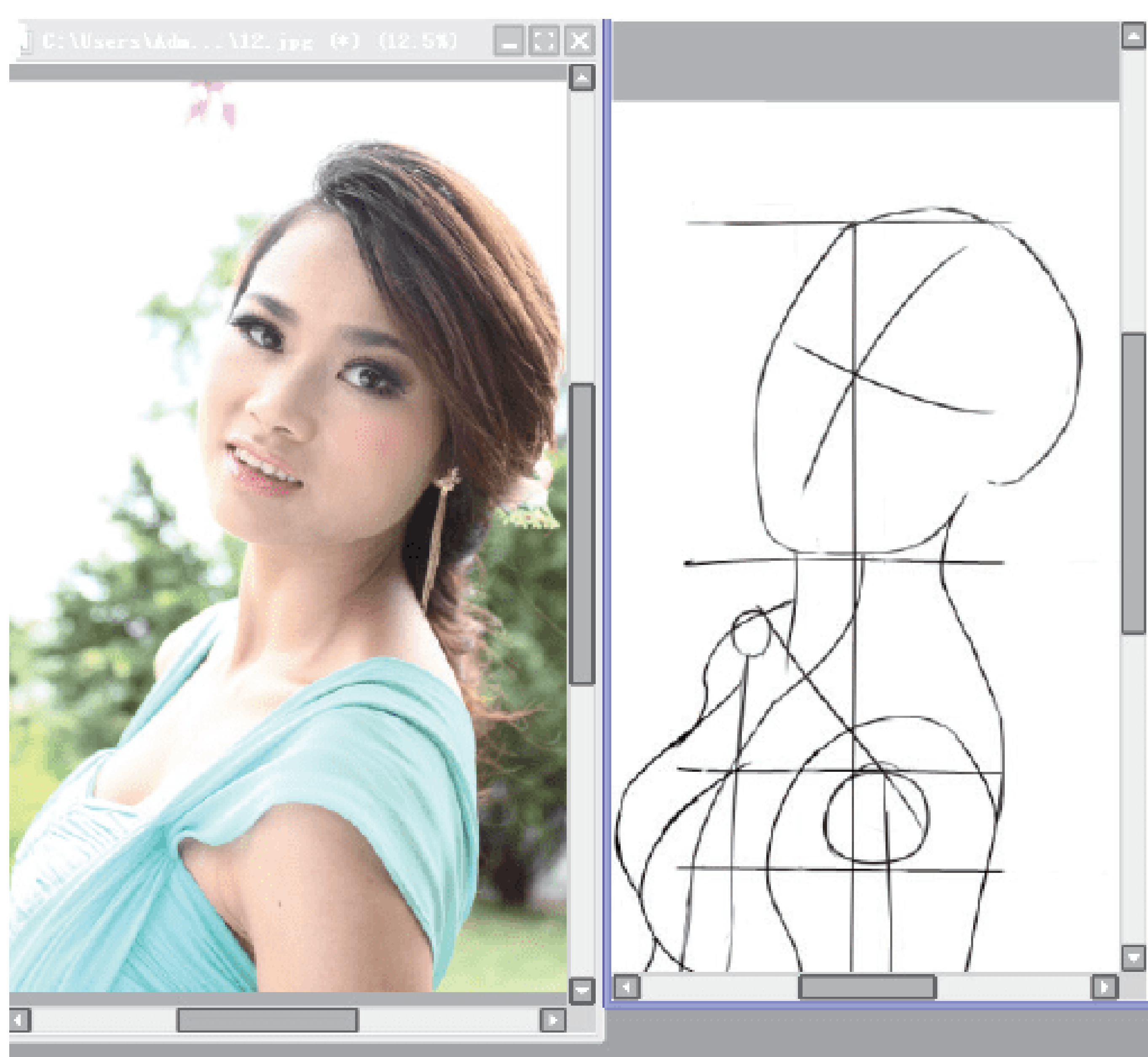


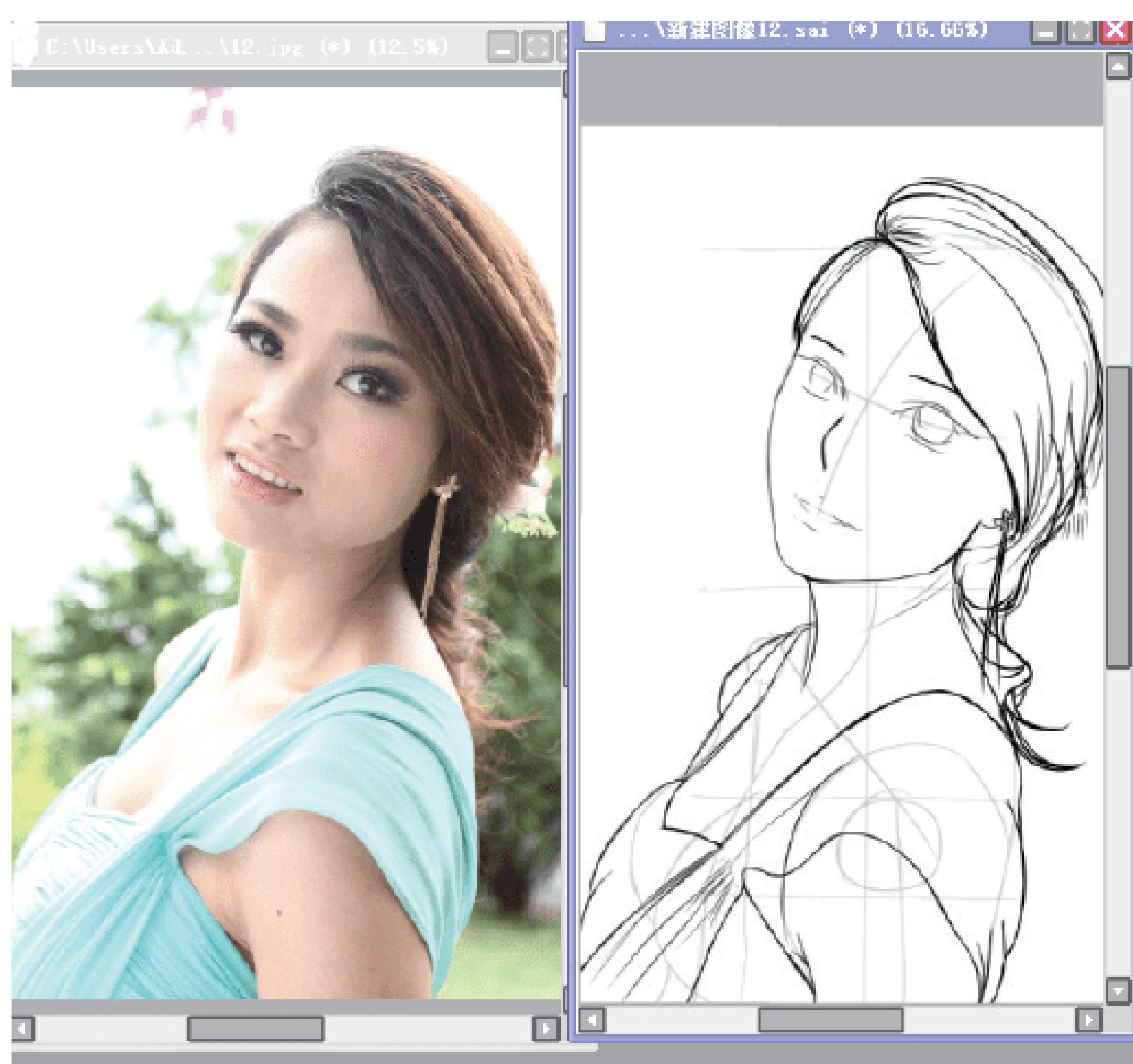
2 参考照片，根据比例线，选用6号【笔】工具简单地用线条勾勒出人物的大致动态，用小圆圈标记出人物的关节点，以便后续的绘制。



3 根据人物的动态线，绘制出人物的身体结构，适当地修改人物的身体结构。毕竟真人与漫画人物的身体结构是有一定区别的。



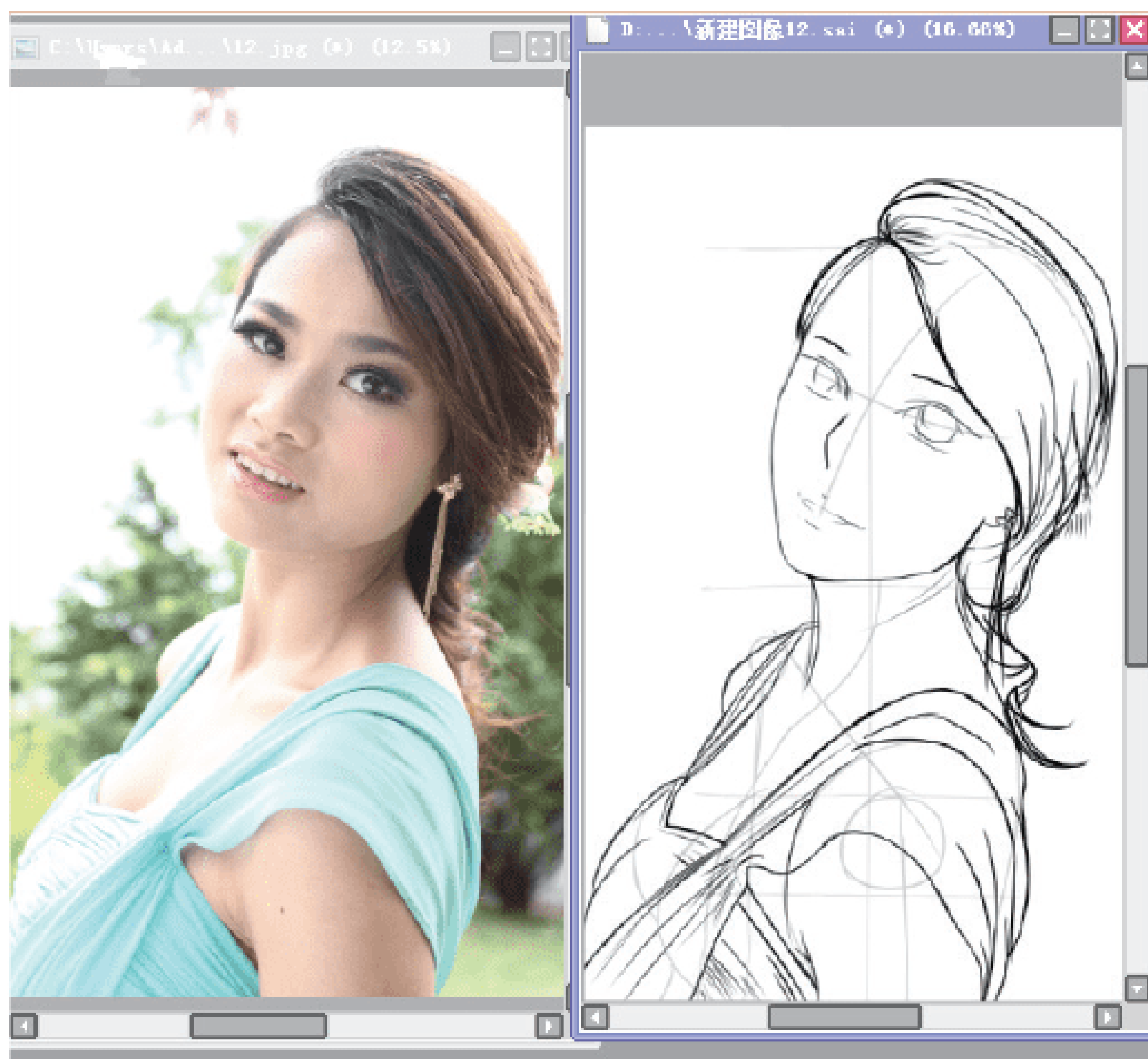






4 根据照片和身体结构，简单地绘制出人物的发饰、五官和身体外形。因为是漫画人物，所以脸部做了修改，不必纠结于人物的相似度。







5 继续添加头发和衣服的细节部分，使人物的结构更加层次分明。

整理画面

6 根据线稿草图绘制出人物的头发和头颈的部分，将头发分缕画出来，使结构层次明了。









7 继续绘制出人物的身体部分和衣服，衣服线条的绘制相对于头部线条会更加随意、放松一些。





8 如果觉得画面单调，可以再绘制一些花纹做装饰，让画面更加丰满。



9 添加头饰，使头发更加紧凑，人物显得越发美丽。



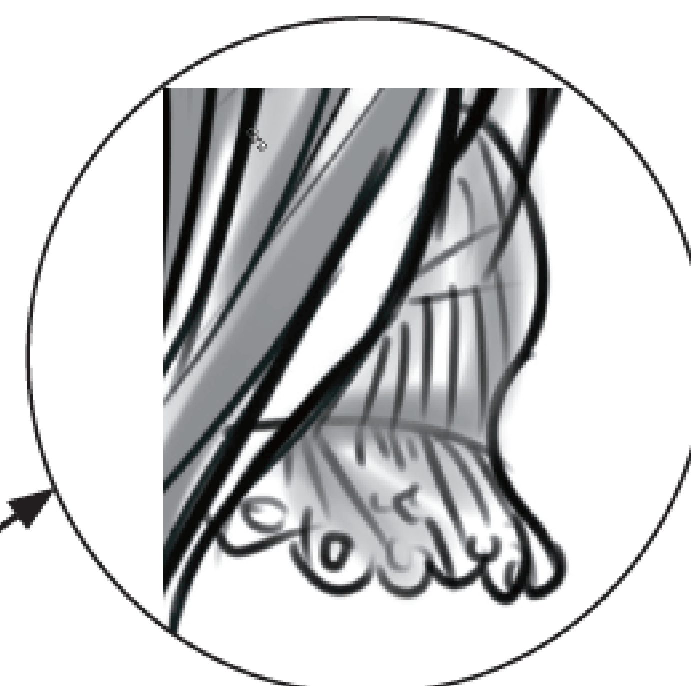
10 擦去线稿的草图部分，整理出一幅干净完美的人物线稿。



11 给人物添加阴影效果，使人物更加立体化，画面更加完整。

12 做最后的修饰，最终效果完成。转漫画时五官要尽量夸张，画上漫画人物特有的大眼睛，人物结构要简洁明了。





头饰的添加使人物更添魅力值，另外要注意头饰跟头部头发的空间关系要正确。

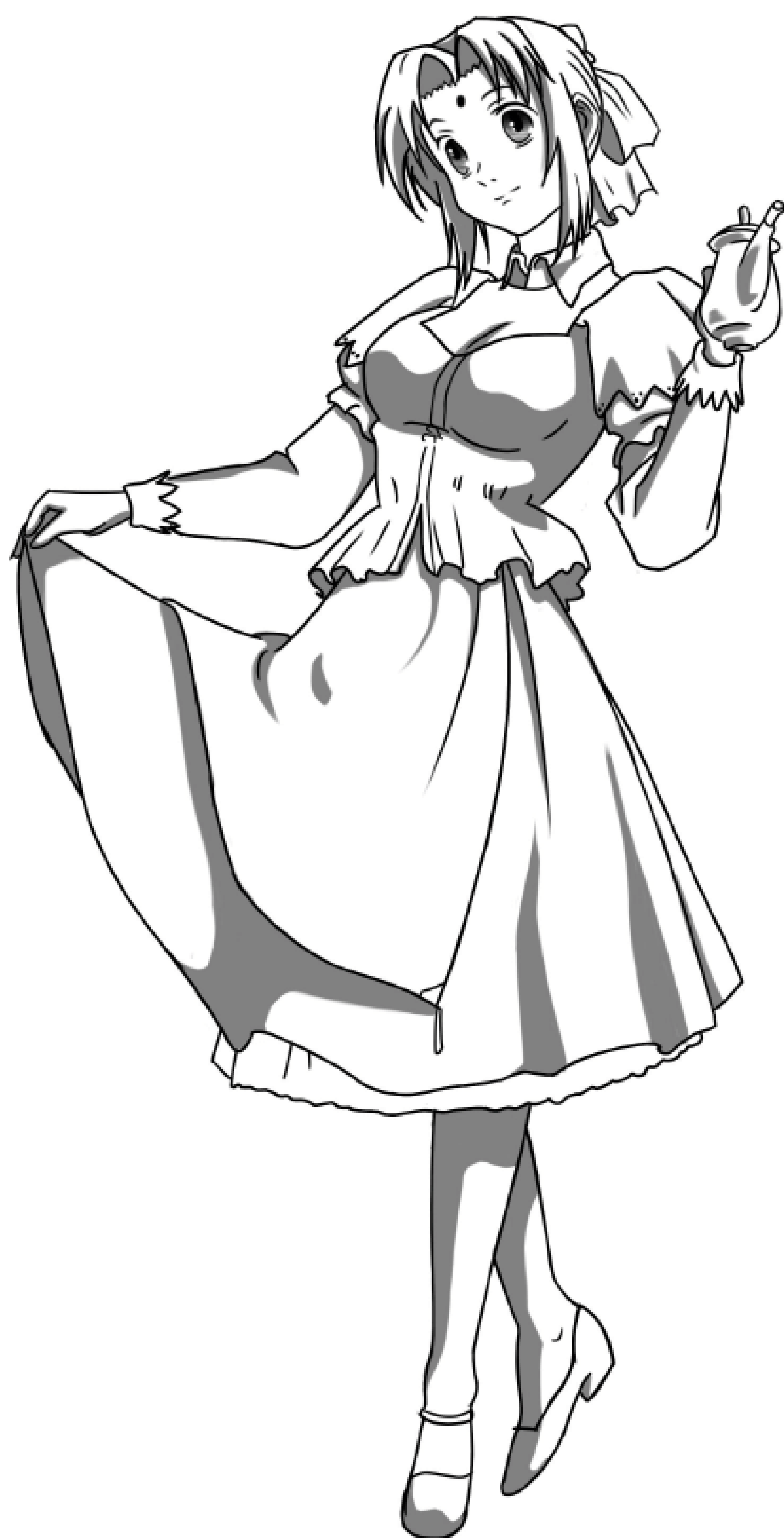


绘制衣服时线条的粗细变化有致，更能体现画面的韵律感。

第2章

线稿草图的绘制流程

无论绘制多么复杂的动漫效果，绘制线稿草图不仅是第一步，也是最重要的一步，犹如万丈高楼平地起。本章是后面所有章节的起步和核心，教会大家如何通过六大步骤，快速绘制动漫人物的线稿草图，并更上一层楼，完善草图绘制。最后将通过几个案例，帮助大家实战演练，掌握线稿草图的绘制规律和技法，为后面的绘制奠定基础。

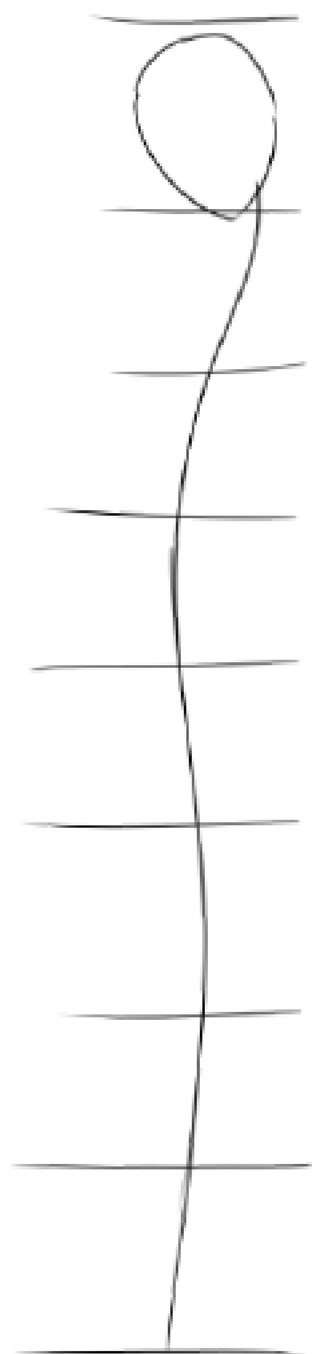


2.1 六步速成——线稿草图的绘制

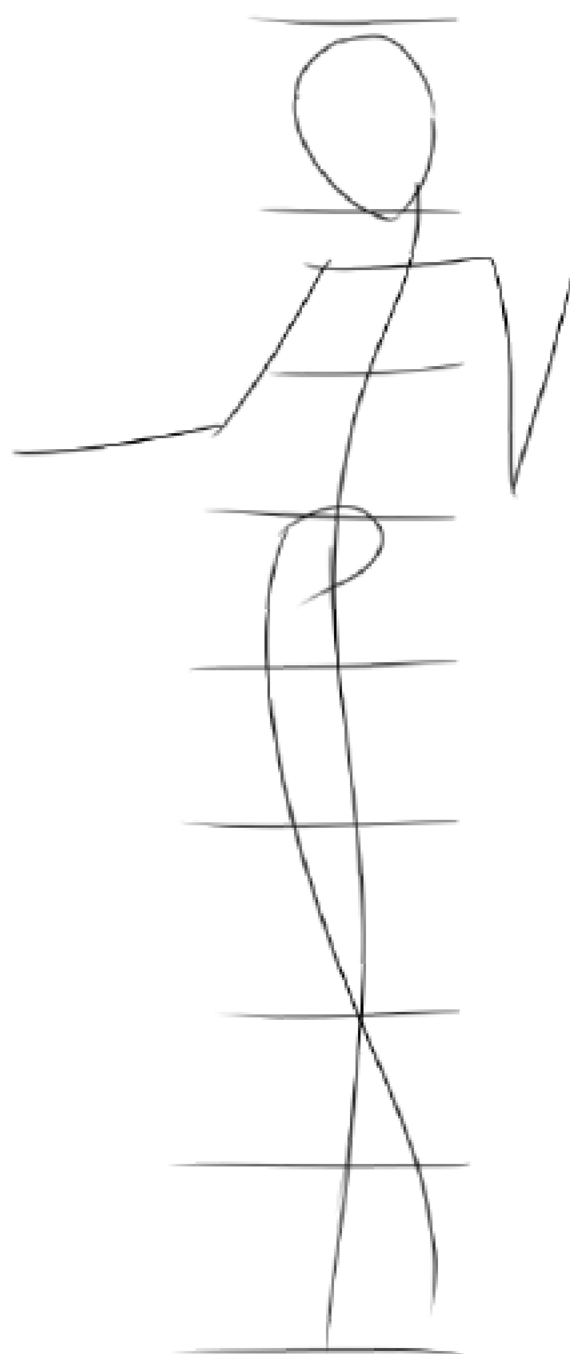
绘制漫画的过程中，线稿草图是非常重要的一部分，好的草图能让绘画变得轻松，并帮助我们更准确地塑造形体、形态，本章主要分6步来详解线稿草图的绘制流程。

2.1.1 动作草图的设定

首先要清楚自己所要绘制人物的动态造型，并用草图简单地表现出来。



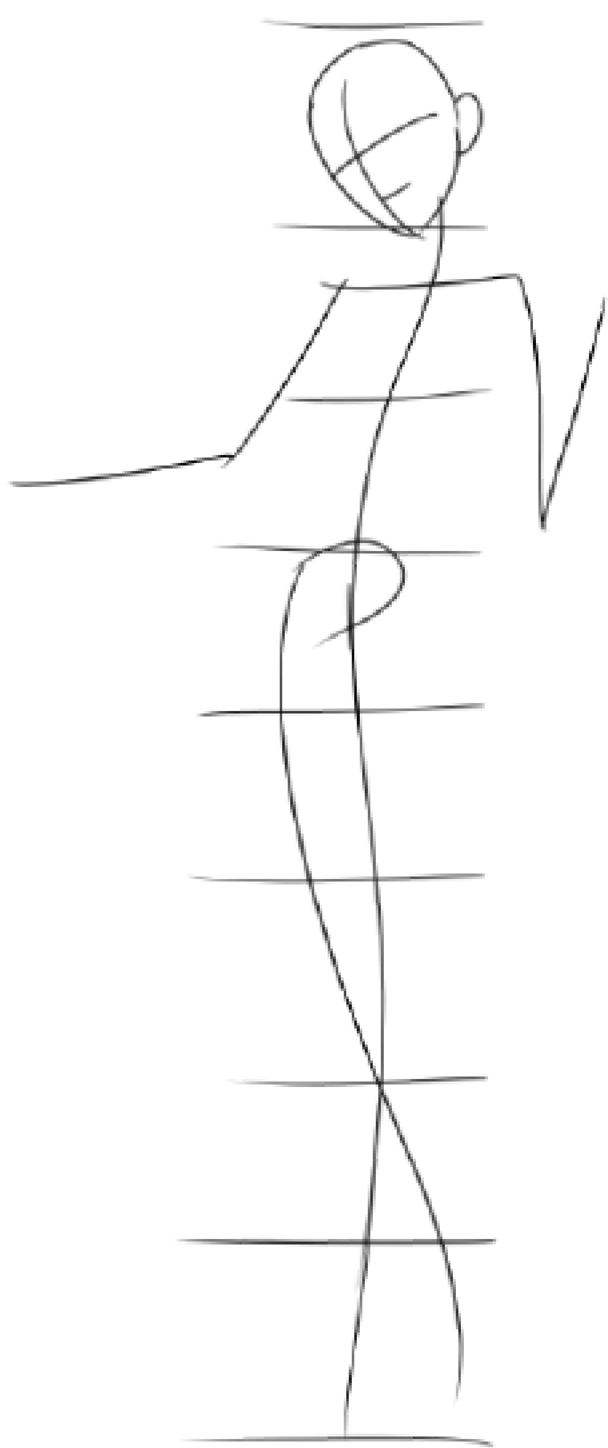
1 用线条和圆圈表现人物的躯干，站姿身高一般为8个头部高度左右。



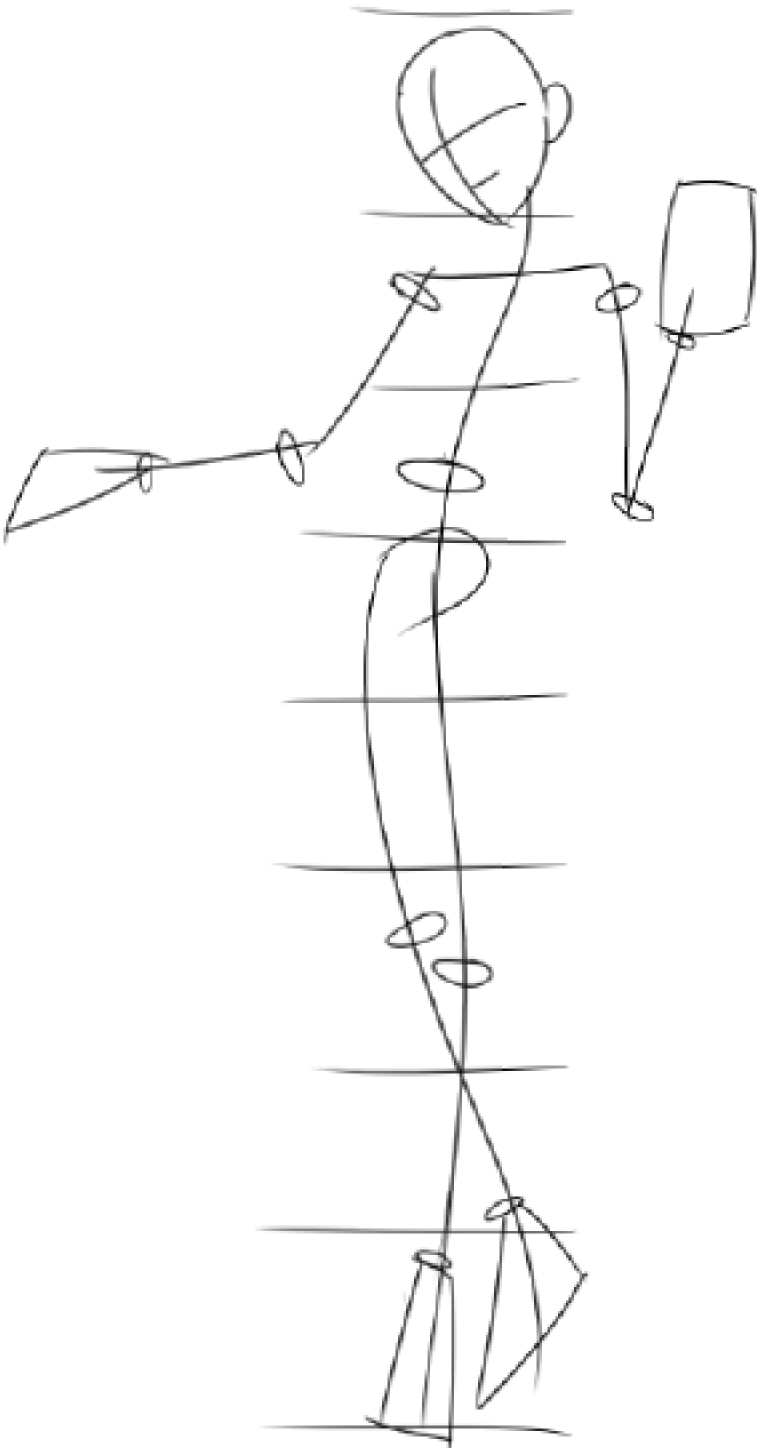
2 用线条在躯干上画出四肢，通过手与脚表现出人物的动作形态。

2.1.2 五官关节的设定

确定人物的五官，以及与角色动作紧密相关的重要关节。



1 用十字线来确定五官。十字线能很准确地帮助我们找到不同角度的五官位置。



2 用小圆圈标记出人物的关节，这些关节能影响到角色的动作，再用简单的线条勾勒出手脚。

2.1.3　人体结构的设定

人体结构是一个角色的支架，角色的高矮胖瘦，包括衣服都要根据人体结构来绘制。





1 根据之前确定下来的动作和关节草图，大致画出整体的结构。

2 详细描绘出人体的形态结构，此处要注意男女身材的区别。

2.1.4　衣服外形的设定

根据人体结构图绘制衣服轮廓，比例要合适，并为角色添加衣服。





1 绘制时注意上身比较贴身，以及 下身裙摆的动向与人物动作的关系，并大致勾画出发型。

2 简单地勾勒出五官，头发的动向要与衣服一致。

2.1.5 衣服褶皱的设定

衣服的褶皱随着动作而产生，同时也要注意有疏有密，才能让画面有层次感。





1 根据动态和衣服本身的造型，画出褶皱，腰部可以密一些，裙摆则疏一些，给人物增加层次感。

2 头发的发丝与衣服的褶皱同理，切不可太密，也不可太疏。可适当添加头饰丰富画面。

2.1.6 衣服图案的设定

衣服的图案与纹理可以丰富画面的元素，增强整个画面的立体感。





1 图案和纹理一定要跟着褶皱走，有褶皱的地方，图案也会扭曲变化。

2 刻画五官，增加画面内容，在空虚的地方可以适当增加纹理调整。



2.2　更上一层楼——线稿草图的绘制

本节在前面六大步的基础上，即在线稿草图基本完成后，更上一层楼，要进行线条的整理与阴影的绘制，让效果更加丰富和完美。

2.2.1　擦除草图

在上一节图的基础上，将多余的草图线条和辅助线擦除，再对主线条进行检查、修改和整理。





1 上半身的细节比较多，特别是头部，擦除的时候可对过于繁复的地方适当删减。

2 下半身的长线条比较多，整理线条时擦除线条连接处多余的线头，让画面整洁。

2.2.2　绘制阴影

阴影即素描中的投影，来自光源。阴影能增加一幅画面的空间感、层次感，让画面变得厚重，使人物更加立体。





1 绘制阴影前，首先为场景设定光源，找出亮面与暗面。

2 根据光源绘制投影，投影要与光源统一，有规律，褶皱处通常阴影较多。

2.2.3 整理修饰

到这里一幅画就基本绘制完成了，最后可以检查细节，稍作调整。要注意的是，站姿的身高为7到9个头部高度，实际绘画时，线稿草图与辅助线可以画得随意些，但是不能画得过重，否则导致最后不易擦除。应注意人体、衣服、褶皱、纹理等环环相扣、紧密相连。

光源遇到褶皱便产生阴影。

角色身上局部与局部的前后关系可以用阴影充分表现。



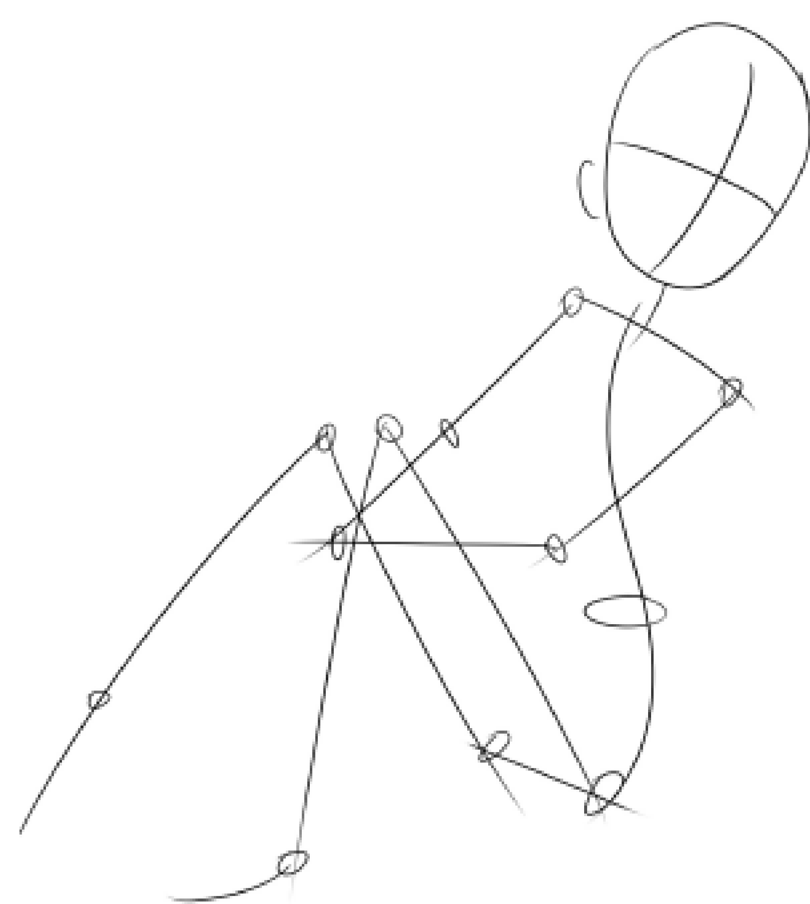
2.3 实战演练——线稿草图的绘制

通过前面两节的学习，相信读者对线稿草图的绘制规律和流程已经有了一个初步的认识，本节将通过案例，进行实战演练， 以帮助读者更好地掌握线稿草图的绘制方法。

2.3.1 坐在地上女孩的绘制

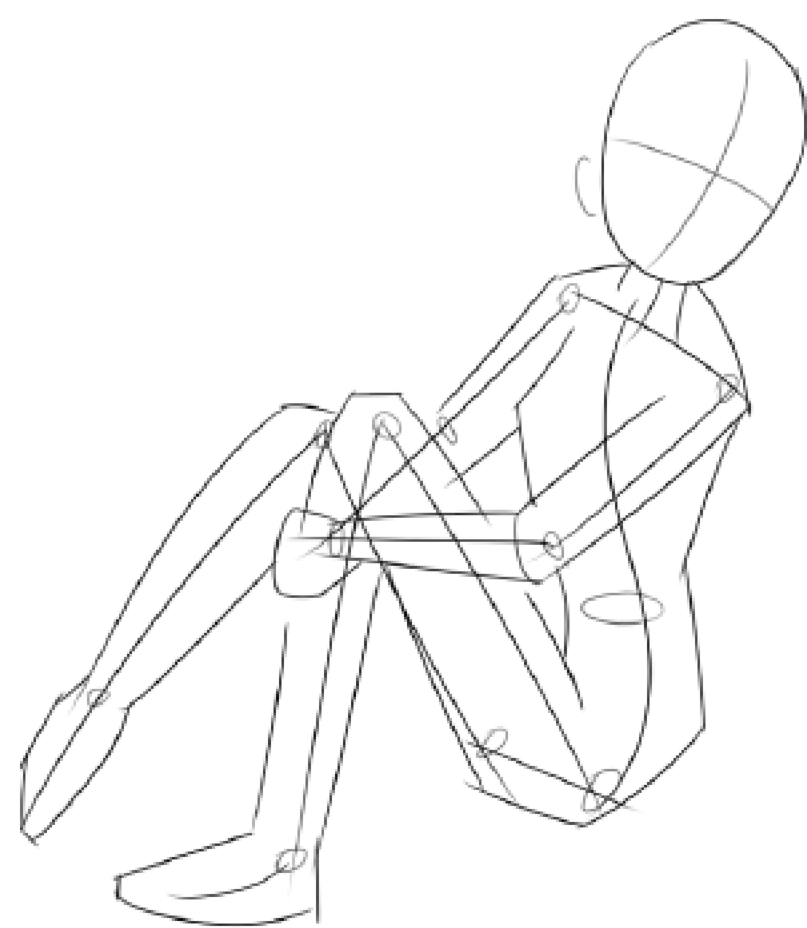
坐在地上的人物的高度通常为3个半头部高度，人物会显得比较放松，四肢弯曲幅度比较大，遮挡处也较多。

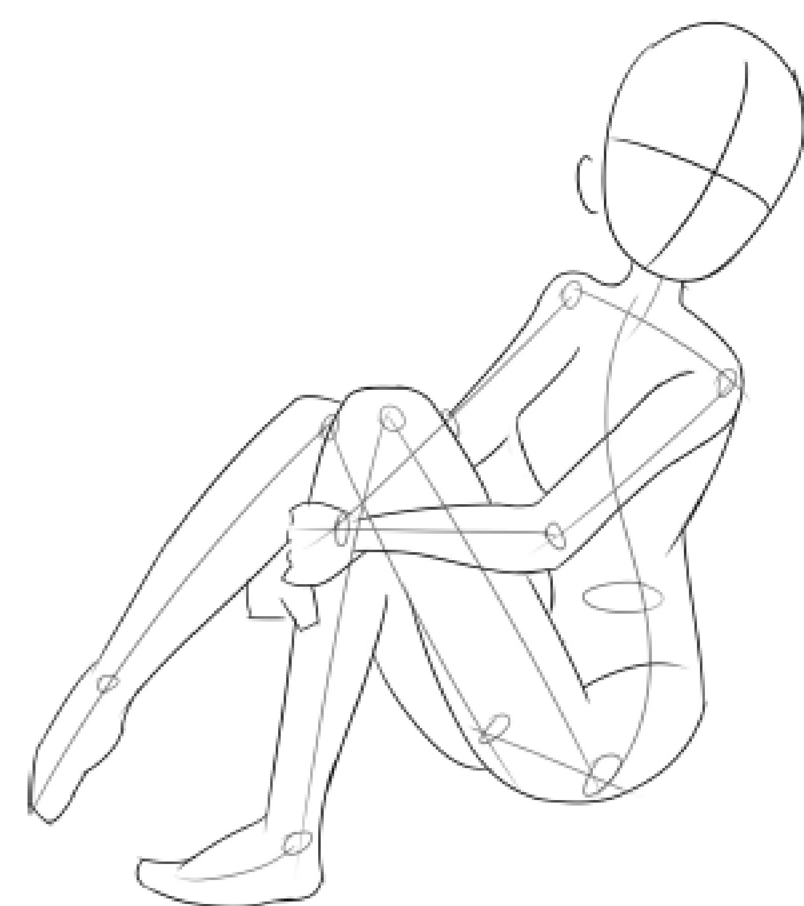




1 确定比例，用简单的线条勾勒出人物坐着的姿势。

2 用十字线确定人物的五官位置和角度，找出关节转折的地方。





3 依照关节与线条简单地画出人物大致的身体结构。

4 画出女孩子的身体结构图，上身略微向后靠，进一步详细画出人体结构。



5 根据十字线简单地绘制出五官，初步勾勒出衣服轮廓，并确定头发的走向。



6 添加发丝，并在衣服上添加褶皱，褶皱通常在关节处较为密集。







7 根据衣服上的褶皱，画出衣服的纹理、图案，并且详细刻画五官。



8 擦除草图和辅助线，检查整理每一根线条。



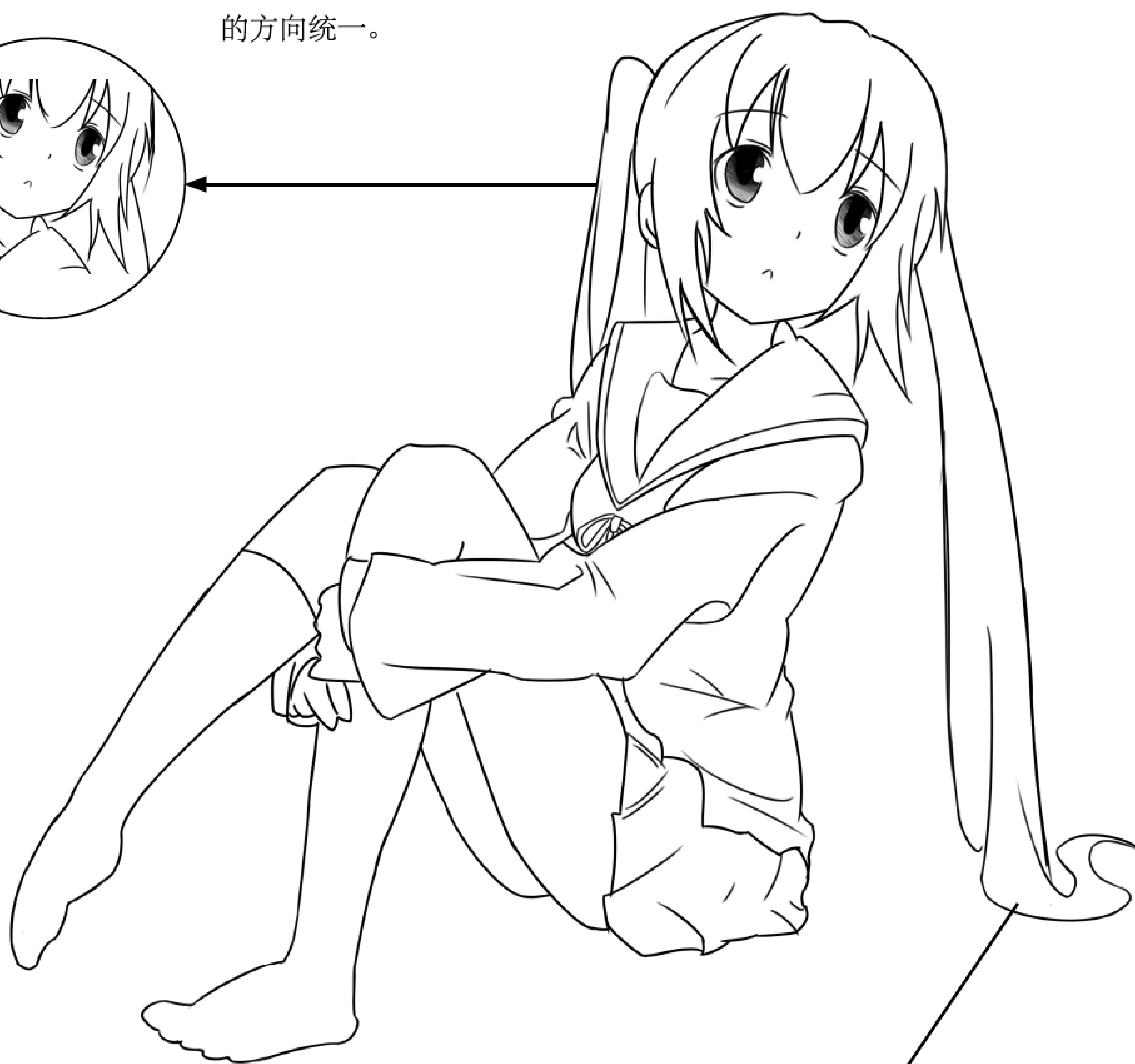


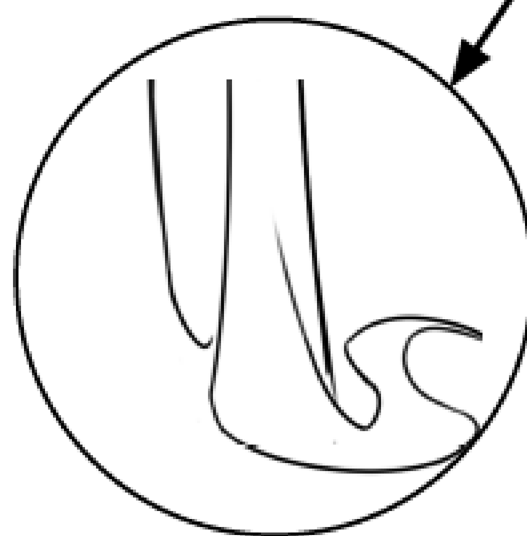


9 这是一个坐在地板上的女生，身体微微向后倾斜。双手抱膝，身体重心在臀部位置。值得注意的是，在画人体结构草图的时候，应把右手的比例透视关系画准，在后面的绘制过程中才能让整个人物的形态比较自然协调。

发丝和刘海摆动的方向要与头部偏向的方向统一。



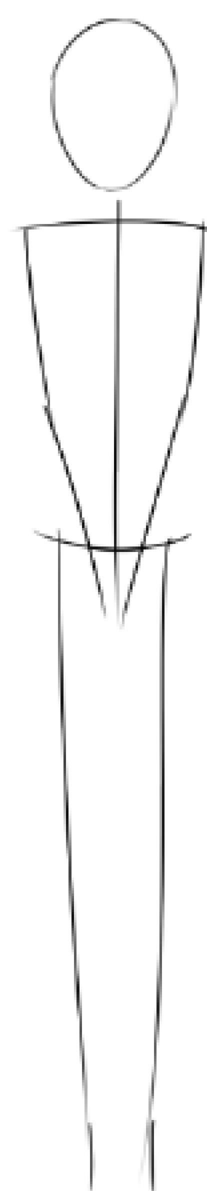




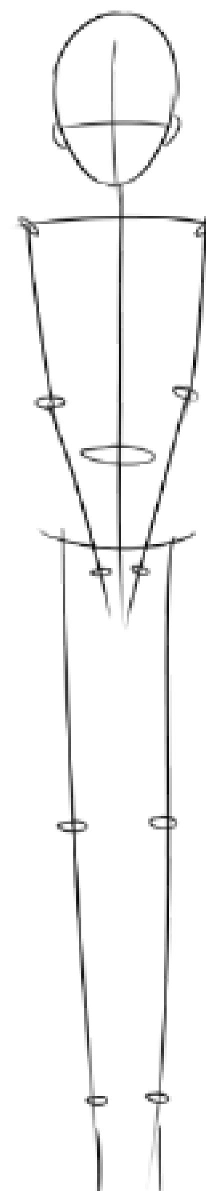
辫子发梢掉到地上，表现出自然垂地的感觉。

2.3.2 站立女孩的绘制

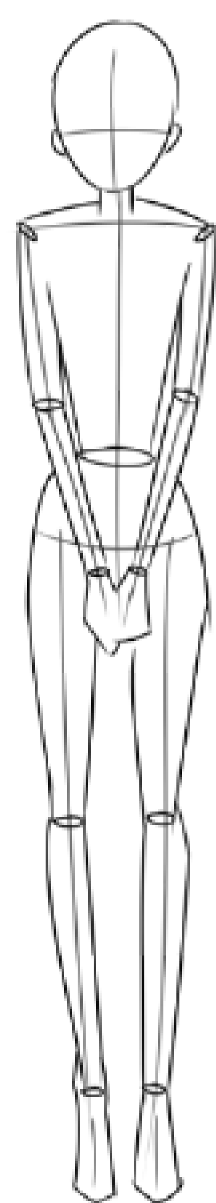
站姿的高度通常为6到8个头部高度，漫画中常常为了将人物表现得修长而比现实中稍高一点。



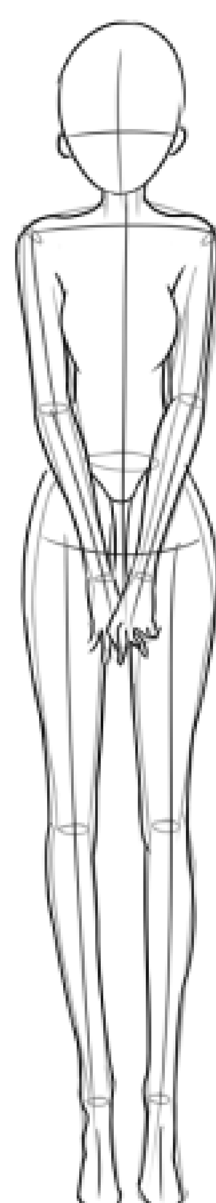
1 这是一个普通站立的姿势，用直线勾出动作即可。



2 用十字线确定人物的五官位置和角度，找出关节转折的地方。

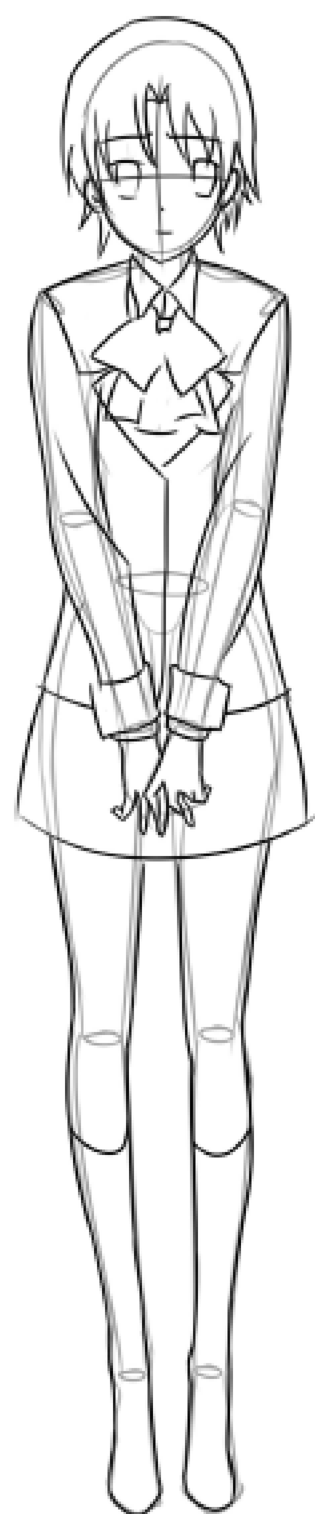


3 根据关节与线条简单地画出人物大致的身体结构。



4 进一步详细画出人体结构，表现出女孩子的身材特点。







5 根据十字线简单地画出五官，并画出衣服的轮廓，将头发也简单地画出来。

6 画出衣服上的褶皱，校服的短裙褶皱较密且有规律。

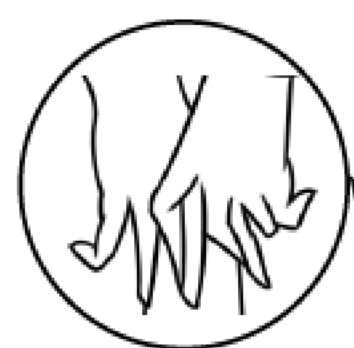




7 画出衣服的纹理和装饰物，详细刻画眼睛。

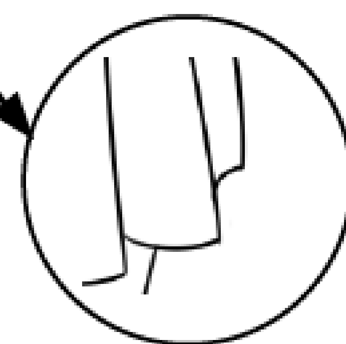
8 完成五官的刻画，整理画面，擦除草图和辅助线，清理多余的线头。

9 整理画面，完成最终效果图的绘制。这是一个典型的常见站立姿势，修长的腿和校服充分塑造出青春少女的形象，通过眉目和扭捏在一起的双手表现出少女略带紧张和期望的心情。



表现手指间穿插的时候，要利用手指间的每一个关节运动规律来穿插。





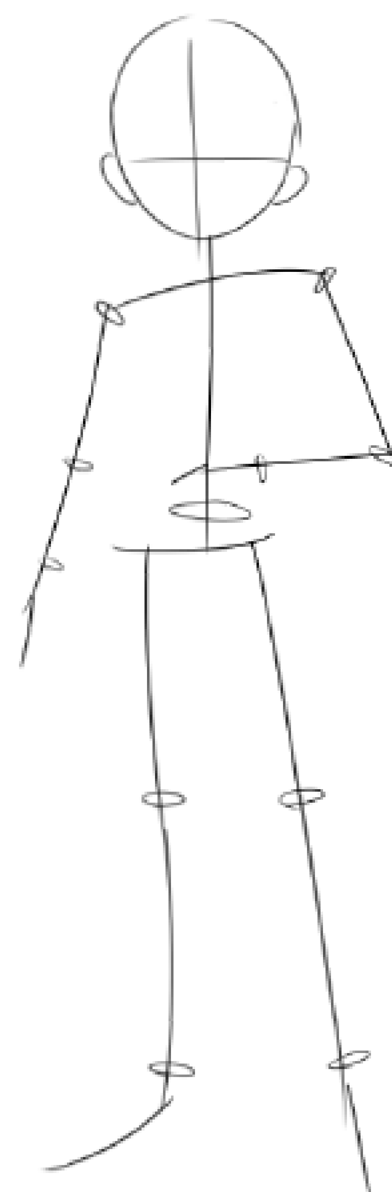
注意，裙摆上的褶皱是一层层叠着的。



2.3.3　少年站姿的绘制

在绘制少年漫画的时候，身体比例可以适当缩小，5头身或者6头身都是可以的，整体部位比例Q一些可以让人物显得稚气，更加可爱。





1 按照5头身比例用直线和圆画出少年的站姿。

2 用十字线设定好五官位置，找出肢体关节。





3 简单地勾勒出人物的体型，画出手和脚的大体样子。

4 画出人体结构，绘制少年时肌肉线条不要太明显。



5 把眼睛简单地画出来，并画出衣服的轮廓和发型。



6 详细画出头发的发梢发丝，并增加褶皱修饰画面。



7 增加一些纹理和图案，完整地画出鞋子的结构，丰富画面内容。



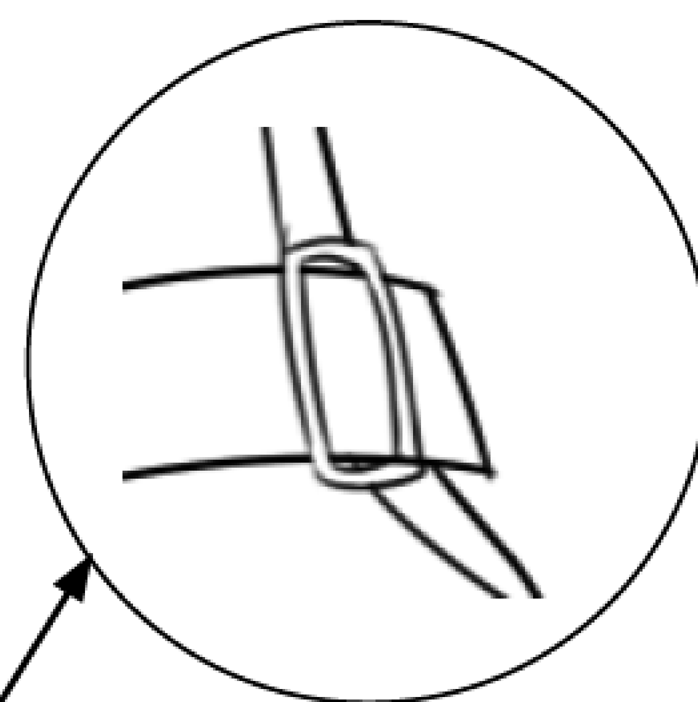
8 擦除草图和辅助线，检查整理每一根线条，把多余的线头擦掉。



9 这是一个小正太，画五官时，可以将眼睛画得大一些，更显出其稚气的样子。

头发是有层次的，不能乱叠，要杂而不乱。

最后整理线条时，要擦掉重叠多余的线。



2.3.4 奔跑女孩的绘制

奔跑是剧烈的运动，四肢会成摆动状态，身体弧度较大。

绘制草图



1 首先用简单的动态线表现出人物单脚着地、身体侧偏、单腿抬起的奔跑姿势，注意肩膀和腿部的动态线斜度要相反。



2 勾勒出人物具体的动态结构，跑动时，脚尖点地，重心前移，手臂也会随着动作摆动，这样整个动作才会更加生动自然。



3 绘制出人物的五官和头发的样式，根据身体的动态结构绘制出外套、T恤、短裙的外形轮廓，并绘制出双腿和鞋子。



4 外形轮廓绘制完成后，擦掉多余的线条，保持画面整洁，为刻画细节做准备。

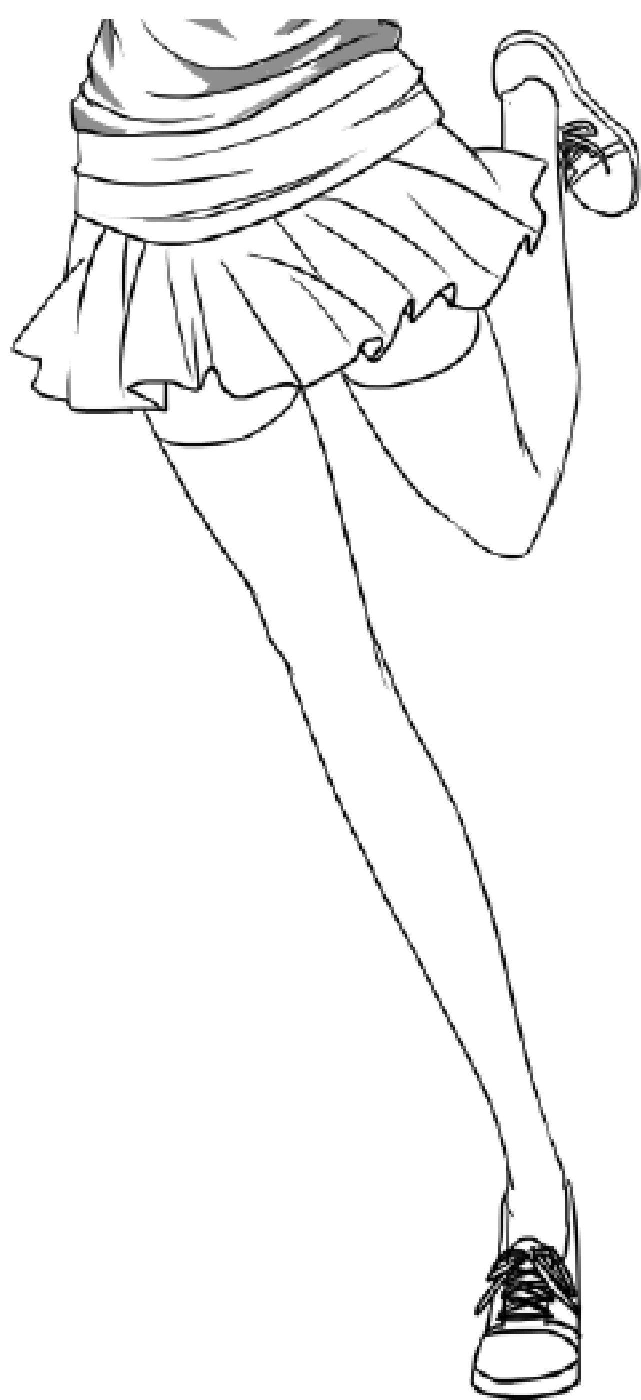
整理画面





5 用上深下浅的方法刻画出人物的眼睛，给人物的头发添加线条，增强头发的层次感，根据身体的结构，给衣服添加褶皱，丰富画面。

6 根据每缕头发的走向，在头发的下垂部分添加阴影，头发遮挡的面部也要添加少许阴影，并根据衣服的褶皱和身体的结构，给上身添加阴影。



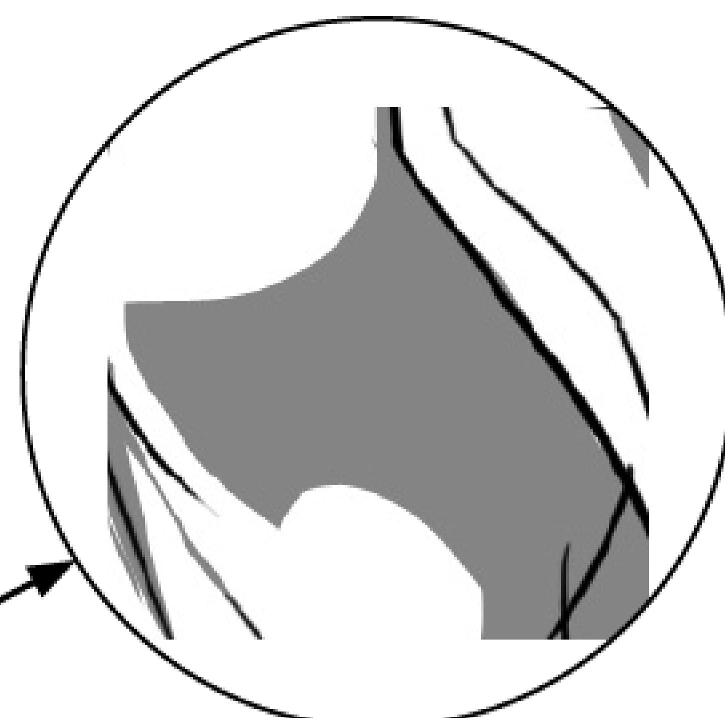


7 刻画下半身，根据裙子的外形轮廓，给裙子添加堆积褶皱和集束褶皱，在大腿上绘制出裤袜的外形轮廓，增强画面的层次感。

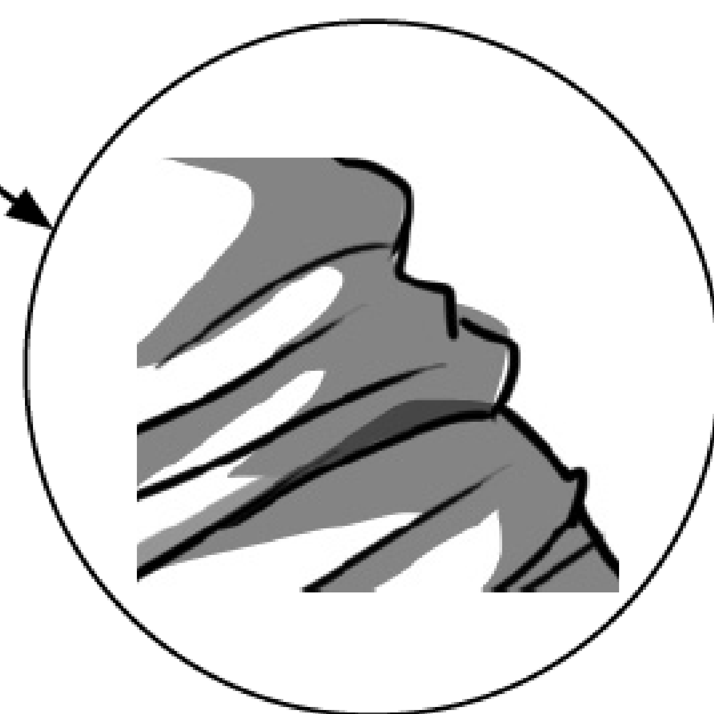
8 根据裙子的褶皱，给裙子添加阴影，注意阴影要根据褶皱的变化而变化，这样裙子会更加生动，并给双腿添加阴影，鞋子的底部边缘也要添加。

9 整理画面，奔跑的女孩的最终效果图绘制完成。奔跑时，衣摆和裙摆会集体向后飘荡，把这一特点绘制出来，画面则显得更加生动。





胸部形成的阴影与背光面要连接在一起，阴影才会显得整体统一。



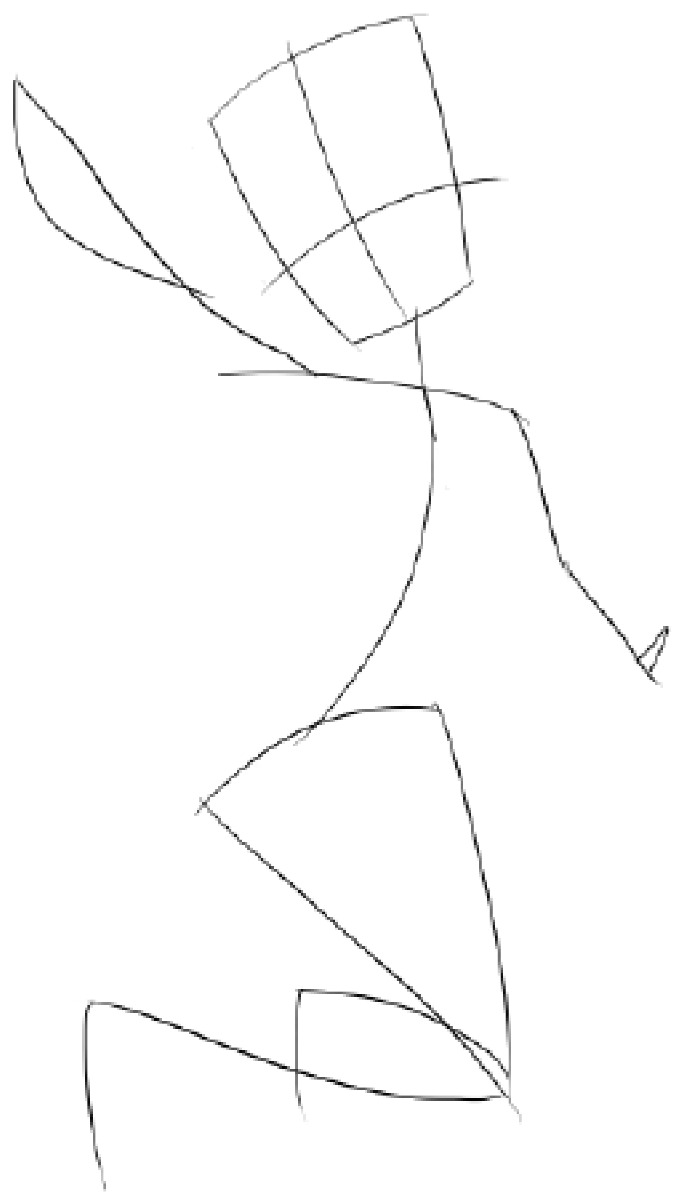
衣服滑落，在腰间被阻，堆积在一起，形成堆积褶皱。



2.3.5　跳跃女孩的绘制

人体处于跳跃的动作时，衣服也会根据动作处于浮空状态。

绘制草图





1 首先用简单的动态线表现出人物因跳跃双膝并拢、双臂张开、身体成S型的姿势。

2 勾勒出动态结构，人物侧面跳起，两手张开，伸向近前的手要不断放大，形成强烈的透视关系，这样动作会更加生动。





3 根据动态轮廓绘制出人物咬着糖圈，一只眼睛紧闭，另一只眼睛睁开的可爱表情，绘制出头发、衣服、双手和双腿。

4 擦掉多余的线条，保持画面整洁，裙子飘起，因为受落下时的空气阻力，所以形成向上浮空的状态。

整理画面



5 加深眉毛和眼睛，注意瞳孔不要全黑，要上深下浅，这样眼睛的层次会更强，然后点上高光，刻画出眼睛，给手掌、衣服上添加线条，增强层次感。



6 根据每缕头发的走向，给头发添加上阴影，头发遮挡的面部也要添加少许阴影，根据身体的结构和衣服的褶皱变化，在手掌下方添加阴影，在袖子、胸部、腰部的背光面也要添加阴影。







7 刻画人物的下半身，给裙子的边缘添加简单的图案，增强裙子的层次感，在光洁的大腿上绘制出裤袜的轮廓线，并绘制出鞋子具体的内部结构，完善画面。



8 根据裙子的褶皱，给裙子添加阴影，注意阴影要根据裙子的褶皱变化而变化，这样阴影会更加生动，裙子遮挡的大腿处以及鞋子边缘也要添加阴影。







9 整理画面，最终效果图绘制完成。可爱的大眼睛、小巧的脸蛋、跳跃的动作，加上咬着的甜甜圈，让少女很是可爱。

手臂前伸，由于透视关系，手臂和袖子要显得很短、很肥。







衣服在腰部较紧，因为动作的关系形成堆积褶皱的同时，也形成了突出身体结构的覆盖褶皱。

第3章

头部线稿草图的绘制

在绘制漫画人物的过程中，头部的绘制是最重要的环节。头部包括五官、脸型、发型、表情等多方面元素，是塑造人物形象的关键。本章将分别从头部各个细节着手，讲解人物头部的绘制方法。





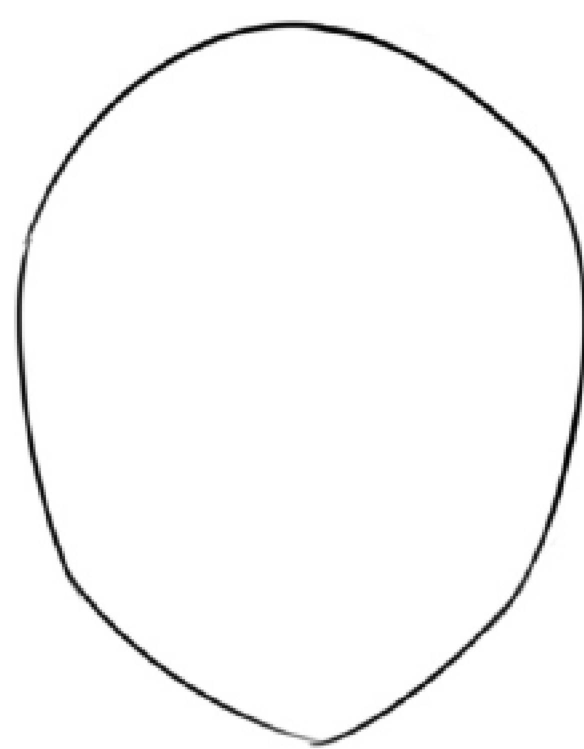


3.1 头部轮廓

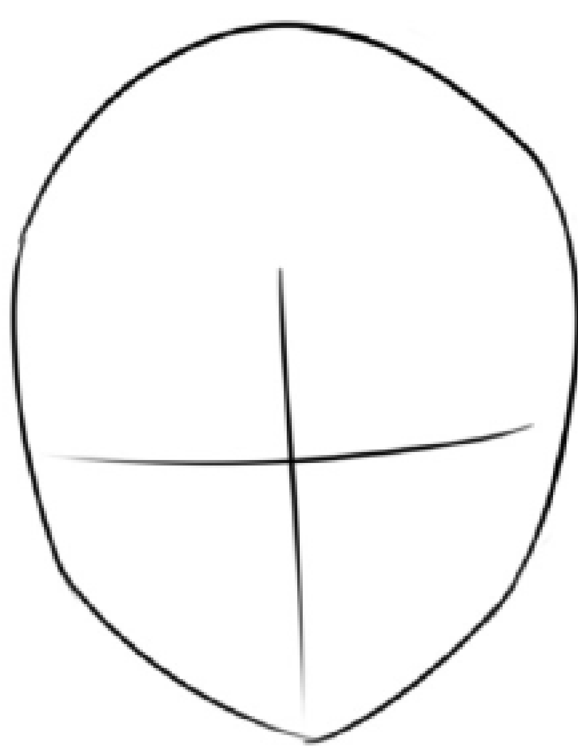
绘制人物时，对头部的绘制尤为重要，在欣赏一幅漫画时，首先映入眼帘的便是人物的头部。不同的人，头部特征也有所差异。本节主要列举几种常见形状的头部轮廓，用草图来一步步讲解头部的绘制过程。

3.1.1 实战——十字基准线的用法

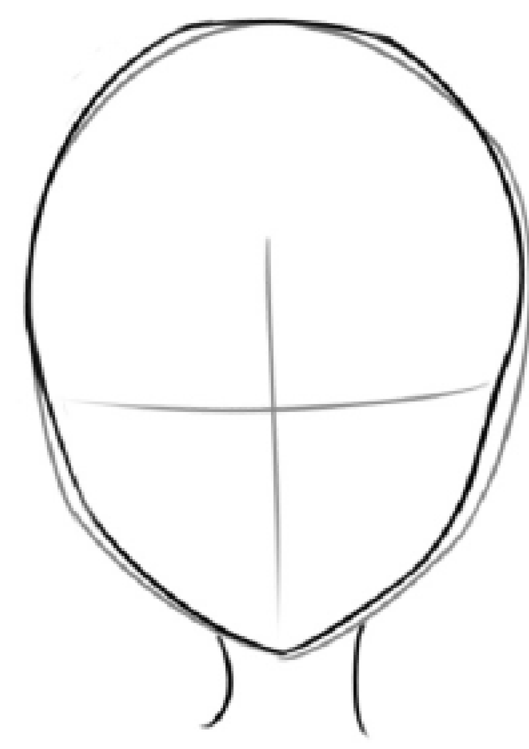
在绘制人物的面部时，为了更准确地绘制出头部的轮廓和五官的位置，常使用“O”和“十”来代替人物的头部，再进行深入刻画。使用的“十”字就被称为基准线，那么十字基准线究竟如何应用到草图中，下面就通过实例来进行讲解。



1 用一个简单的圆，即“O”来确定头部的位置和大致轮廓。



2 以额头、鼻尖、下巴为纵线，以眼睛为横线，画出十字基准线。



3 在圆圈的基础上塑造出脸的外形，由十字线交点确定面向。



4 沿着横线确定眼睛的位置，沿纵线确定鼻子和嘴巴。



5 在确定好的脸型轮廓线上添加头发。

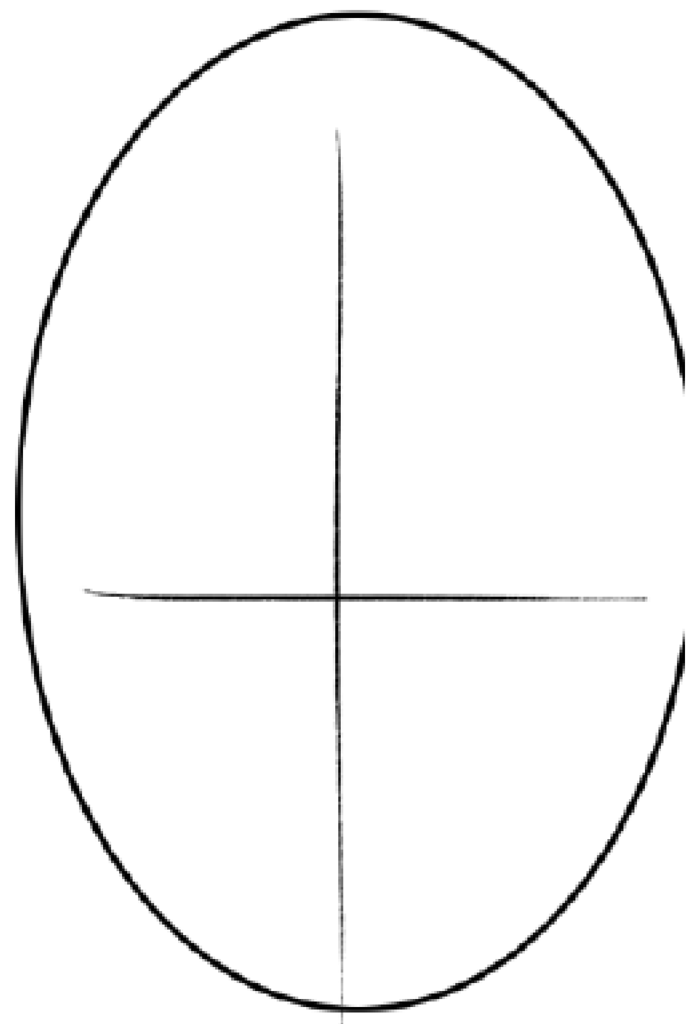


6 刻画五官，添加发丝，完成头部的绘制。

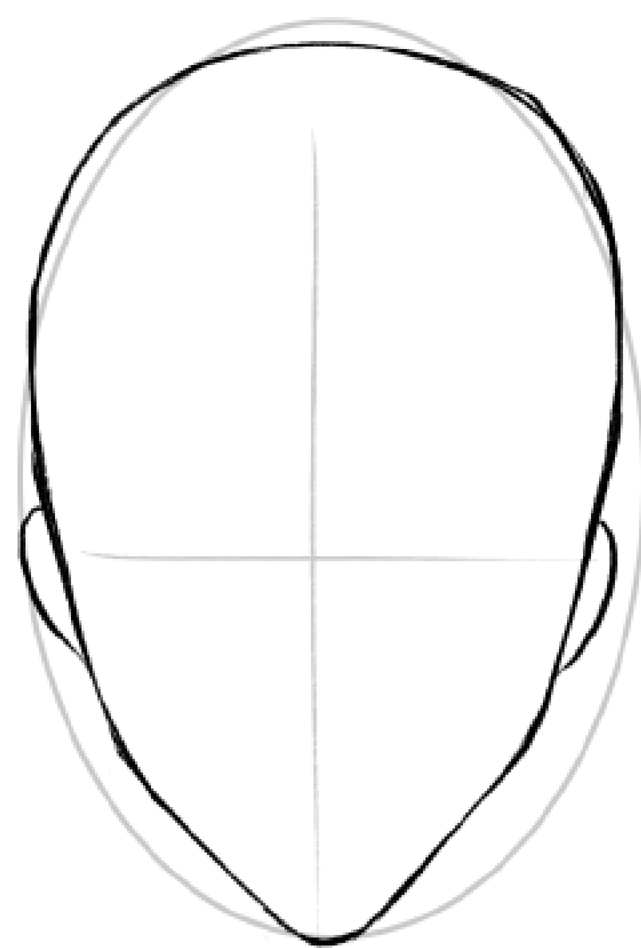
从以上可以看出，我们在绘制头部时所经过的每一步骤都离不开十字基准线的作用。十字基准线就像一个坐标，让我们在进行一幅漫画的整体绘制时，局部的五官也能有一个精准的判断，刻画局部细节时也不失整体性。

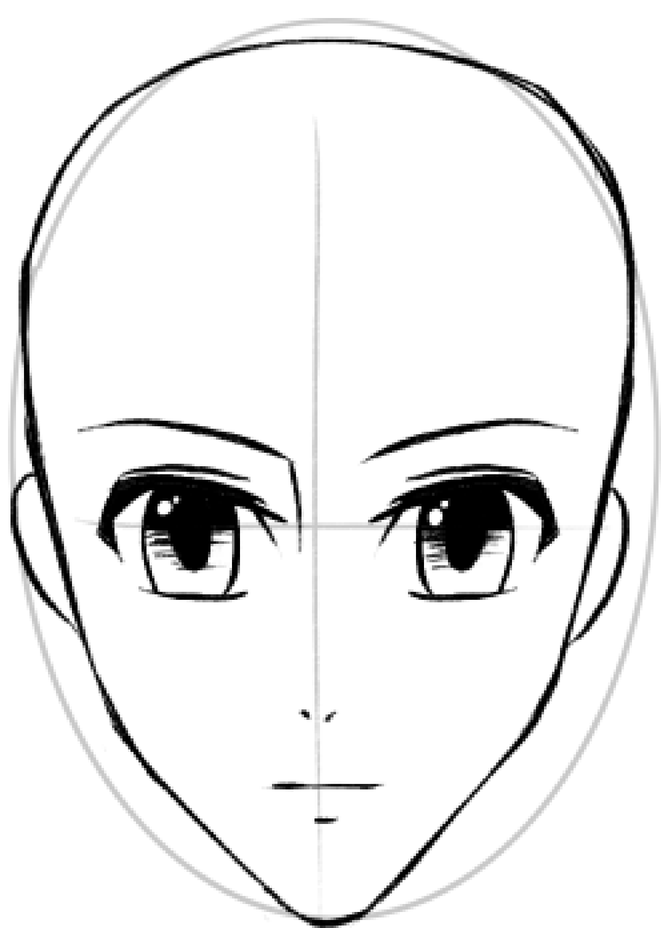
3.1.2　实战——瓜子脸的画法

瓜子脸的轮廓一般偏长，眼睛的纵向位置集中于人物脸部的中心，是比较标准的五官位置，人物看起来会比较成熟，一般适用于绘制青少年到成年人的角色。

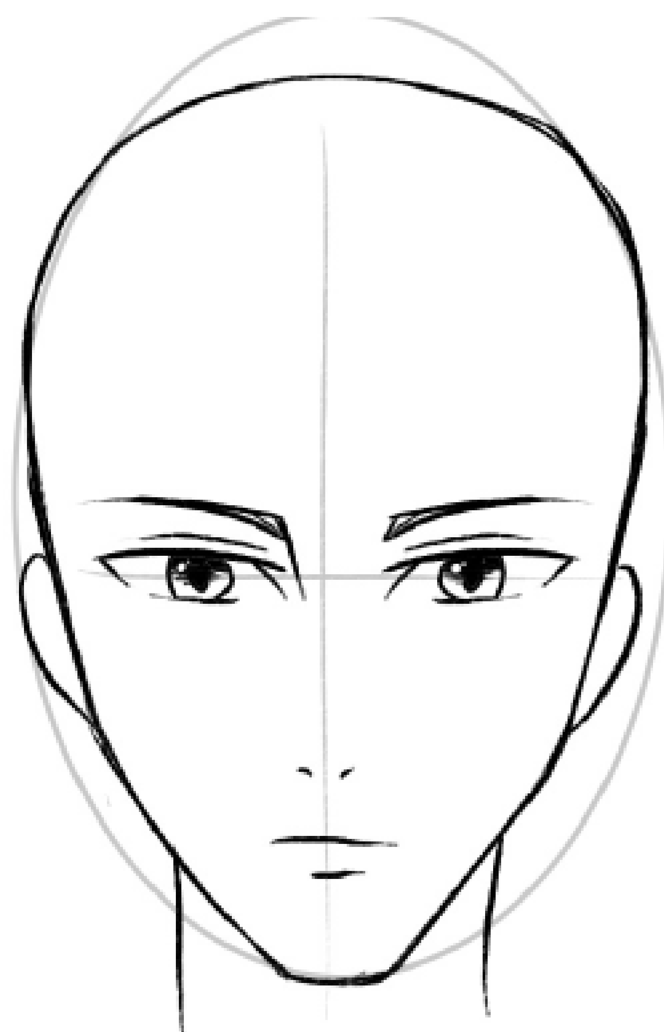


利用椭圆形和十字基准线确定头部，在椭圆的基础上绘制出瓜子脸的轮廓。



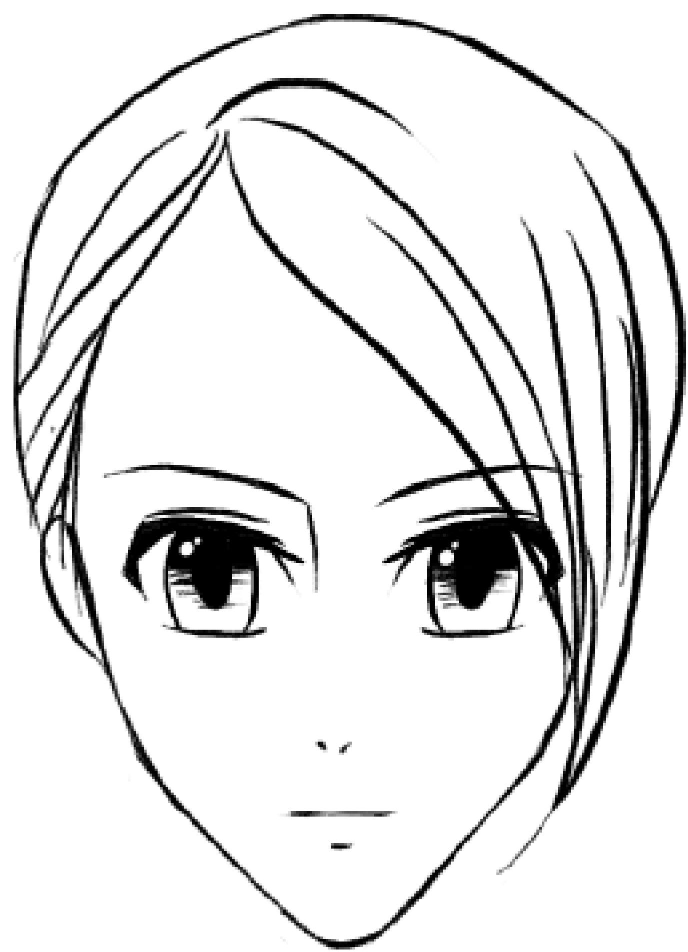


在区分男女角色时要注意，男性脸部棱角分明、下巴稍宽，女性的脸部轮廓柔和，下巴较窄。



瓜子脸的女性　　**瓜子脸的男性**

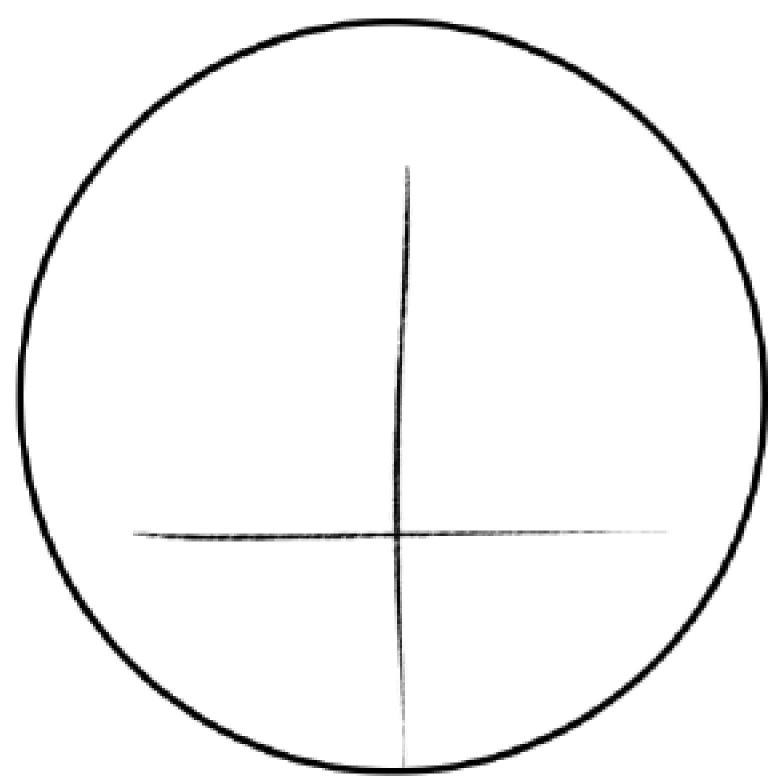
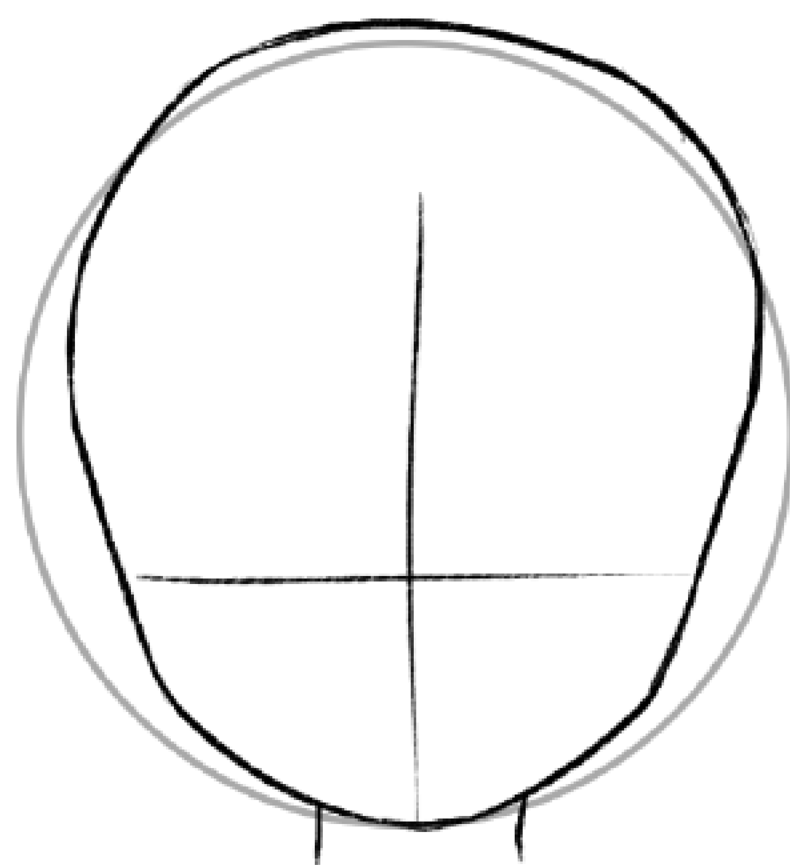
瓜子脸的人添加头发后的效果图如下：



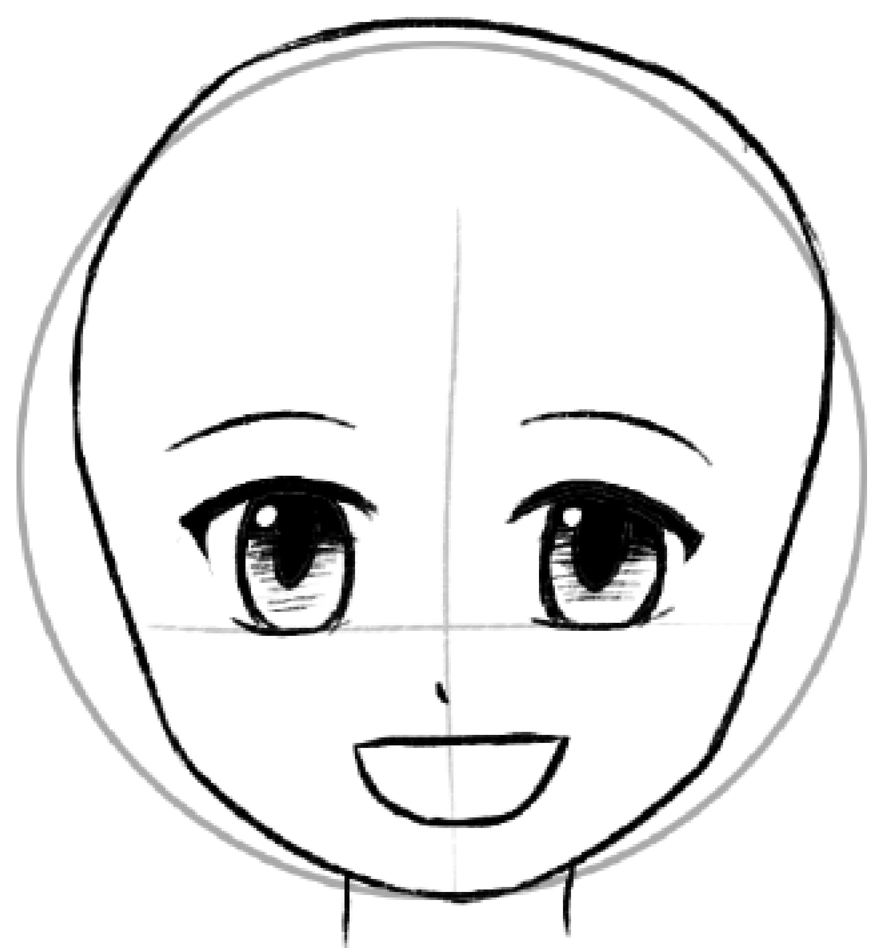


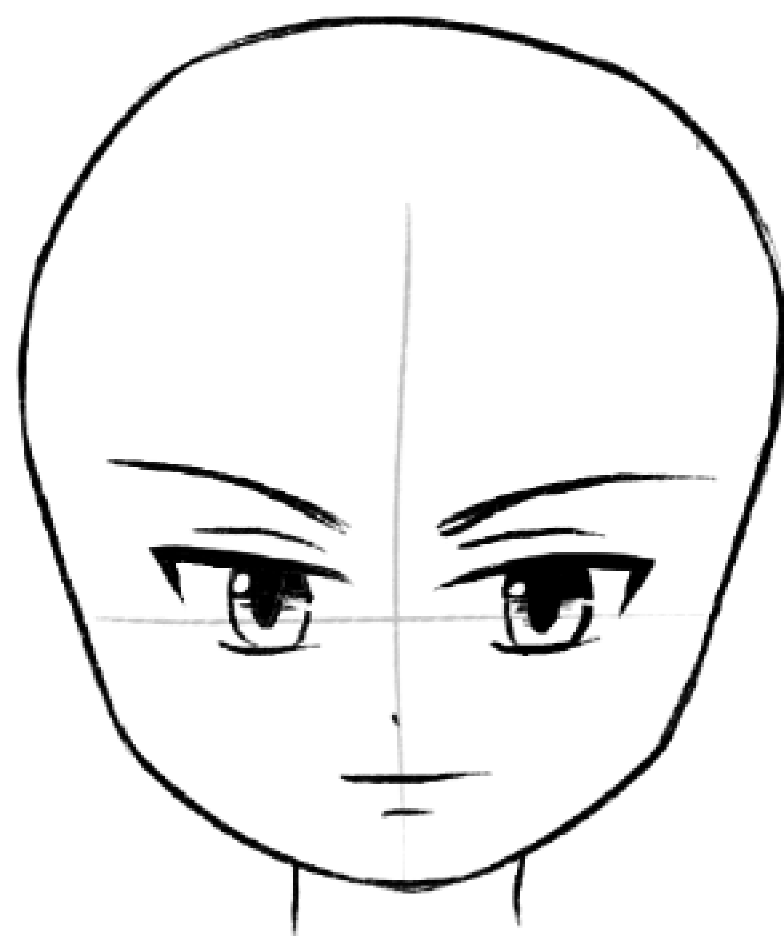
3.1.3 实战——圆脸的画法

圆脸的角色一般下巴很短，鼻子和嘴巴比较小巧，眼睛很大，这种脸型一般用于塑造身材比较肥胖的角色或者小孩子，另外在Q版漫画中也是常用的脸型。

用圆形表现人物的脸部，用十字基准线确定五官的位置，根据圆绘制出脸的轮廓线。圆脸的特点是没有明显的棱角。


圆脸的女性


圆脸的男性

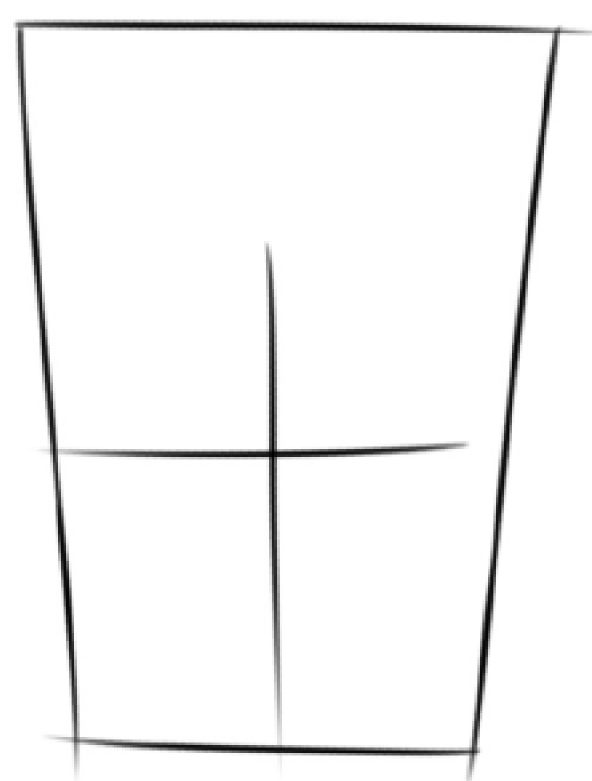
圆脸的男女在轮廓上没有较明显的差别，一般通过五官来区分。女性眼睛比男性稍大，眉毛弧度柔和；男性眼睛稍窄，眉毛较浓。

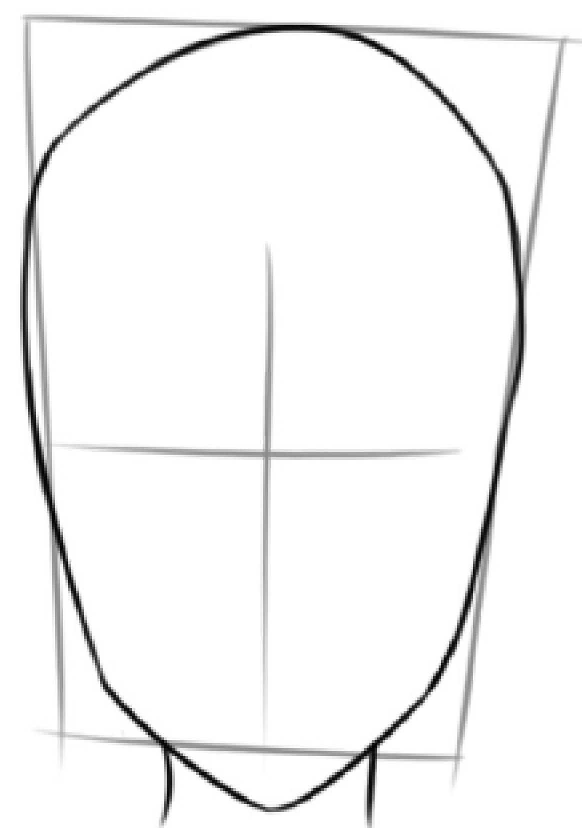
圆脸的人添加头发后的效果图如下：



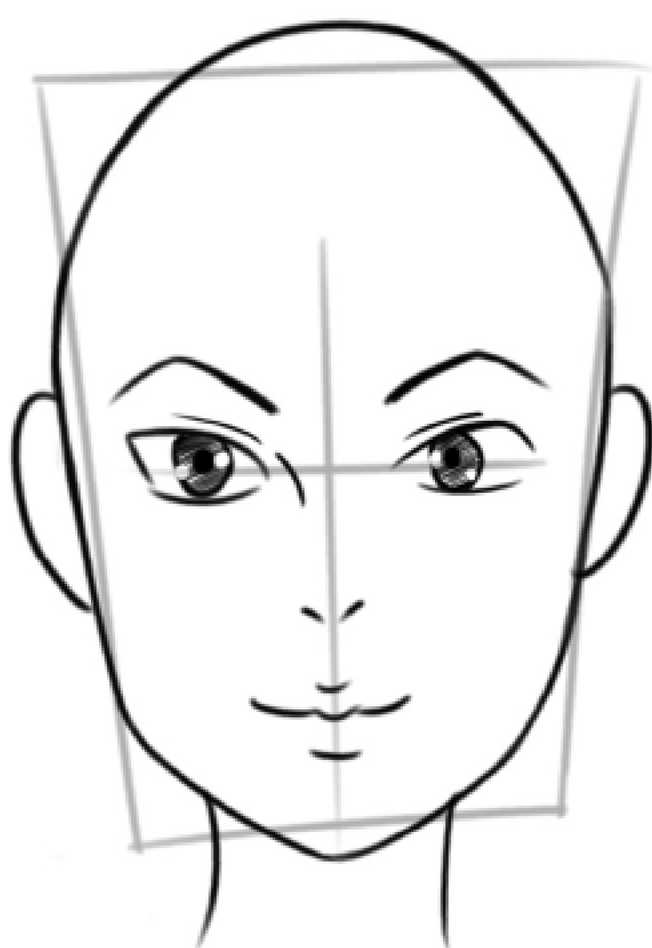

3.1.4　实战——国字脸的画法

国字脸一般比较长，轮廓显得比较方，脸部上下宽度差距不大，这种脸型一般用来塑造青年人或中年人。

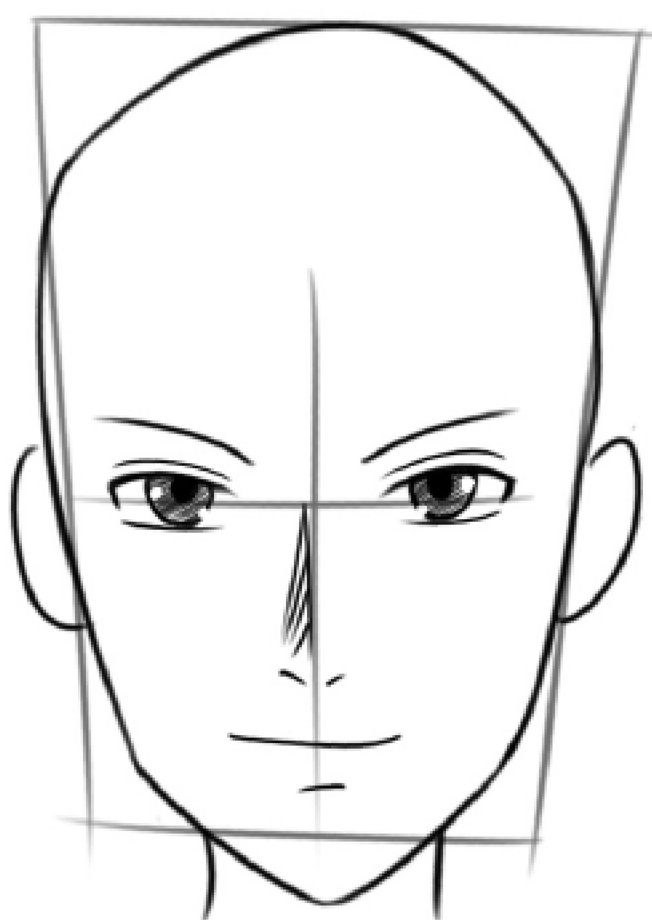




用直线绘制一个接近长方形的图形表现人物的脸部，然后用十字线确定五官的位置。国字脸的下巴并不是平的，而是比较短而宽。



国字脸的女性



国字脸的男性

女性下巴平滑，眉峰柔和，眼睛稍大，脸颊的轮廓线也比较平滑，而男性相对来说脸颊棱角分明、嘴巴较大、鼻子比女性要高。

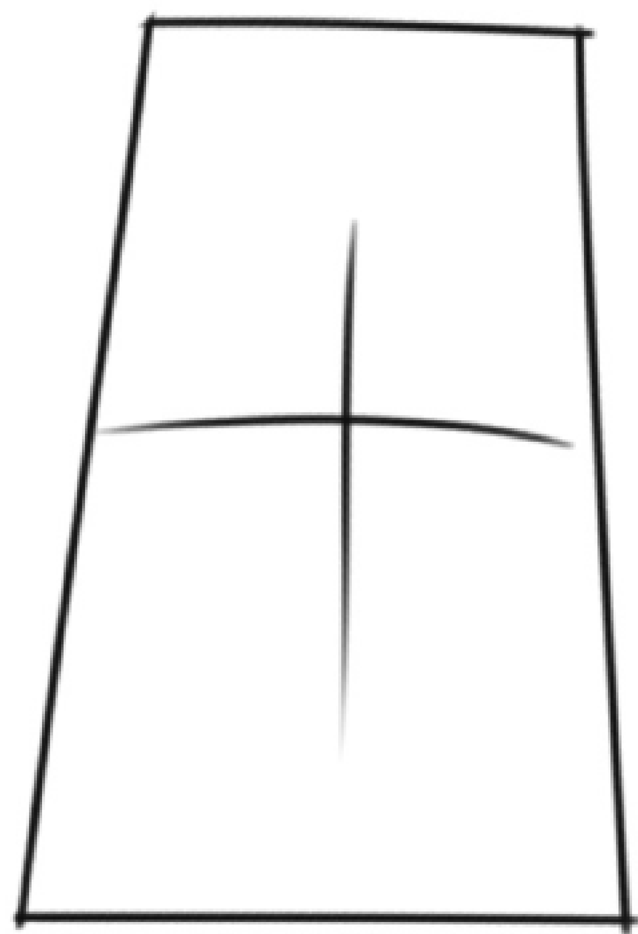
国字脸的人添加头发后的效果图如下：





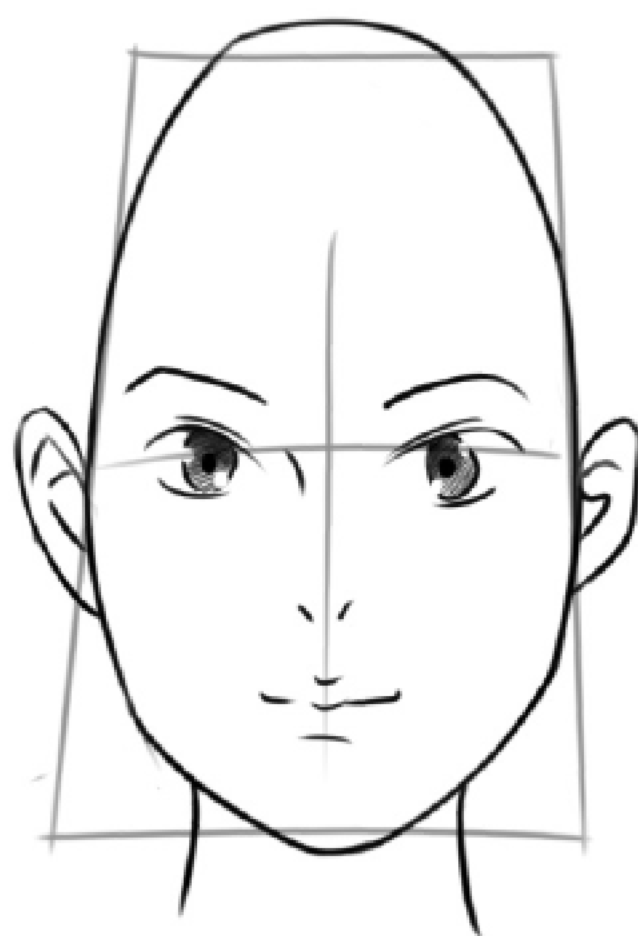
3.1.5 实战——梯形脸的画法

梯形脸也可以叫作由字脸，其特点是下面比较宽，而上面相对较窄，这种脸型一般用来塑造强壮的男性，在女性角色身上极少用到。





绘制一个梯形用来给人物面部轮廓定形，然后画出十字基准线，再根据梯形勾勒出人物的面部轮廓，上窄下宽。



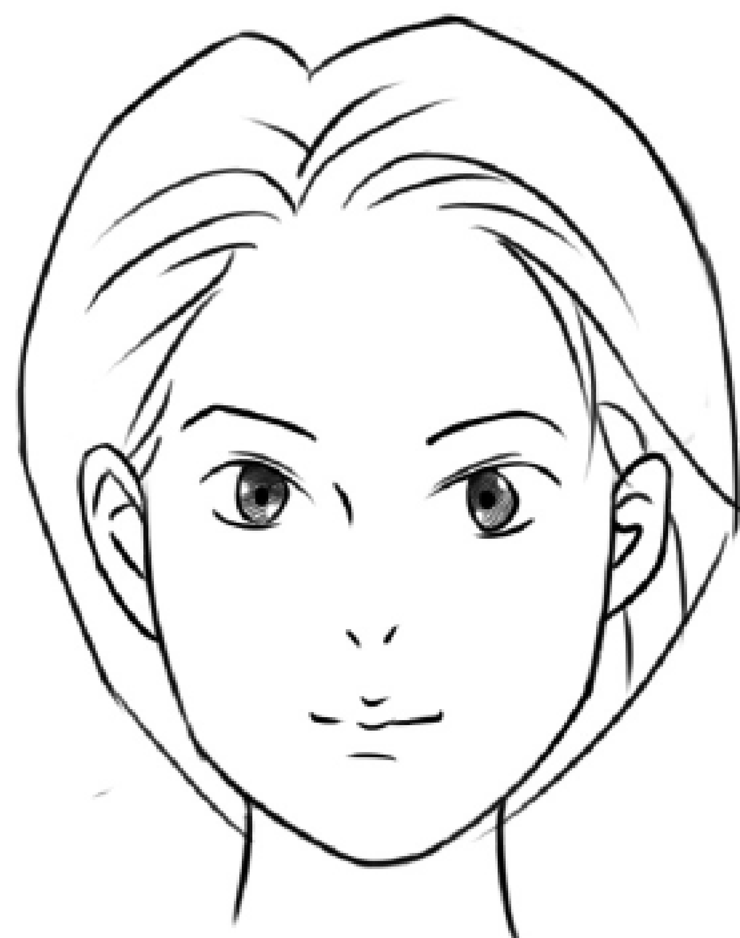
梯形脸的女性



梯形脸的男性

绘制女性时，耳朵、嘴巴、鼻子适当画小一点，眼睛稍大一点。绘制男性时，眼睛适当缩小，耳朵、嘴巴、鼻梁可以稍微夸张，梯形脸的男性通常比较健壮，下巴和脖子比较大。

梯形脸的人添加头发后的效果图如下：



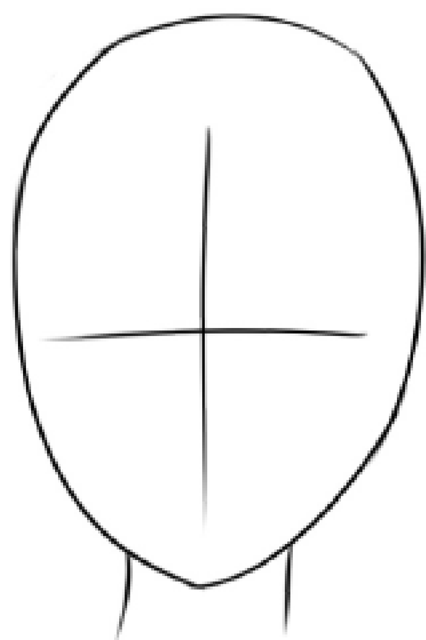




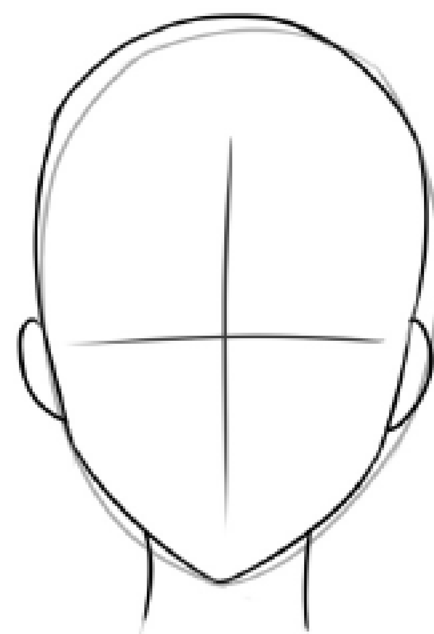
3.1.6　不同角度的头部表现

在人物处于动态时，通过分镜头的处理，会出现不同角度的画面，那么各个角度面向的头部应该如何表现，下面分别举例说明。

实战——正面头部的绘制方法



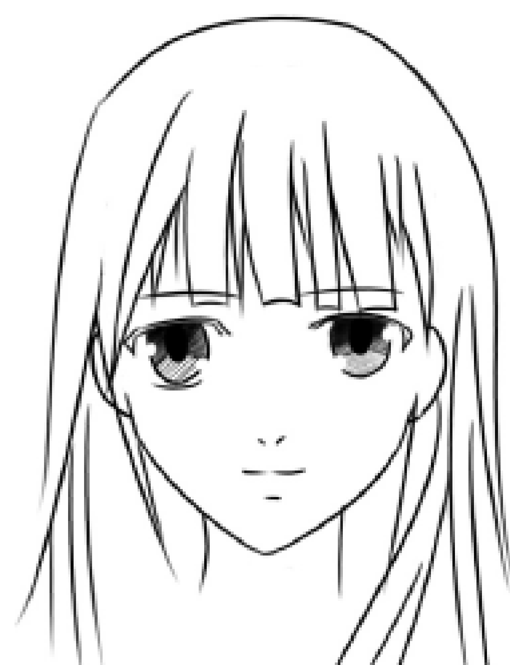
1 用与角色脸部轮廓相近的圆勾勒出脸型，用十字线标出人物大概的五官位置。



2 继续绘制出人物脸的外形，画出耳朵。耳根位置与眼角平行。

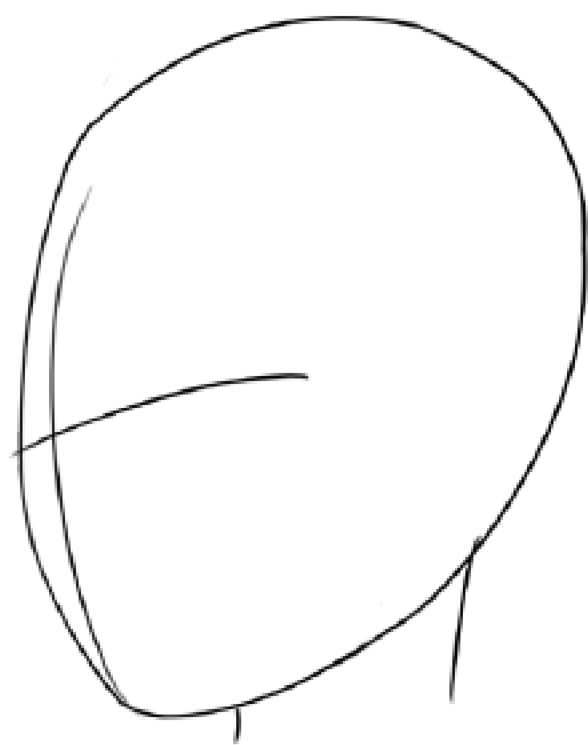


3 给人物添加头发，沿着十字基准线画出五官的外形。



4 擦除辅助线和十字基准线，并刻画眼睛，最终效果图完成。

实战——侧面头部的绘制方法



1 用圆画出头部轮廓，标出十字基准线。侧面的头部是一个斜着的椭圆。



2 绘制人物的脸部轮廓，侧面可以看见整个耳朵的外形。

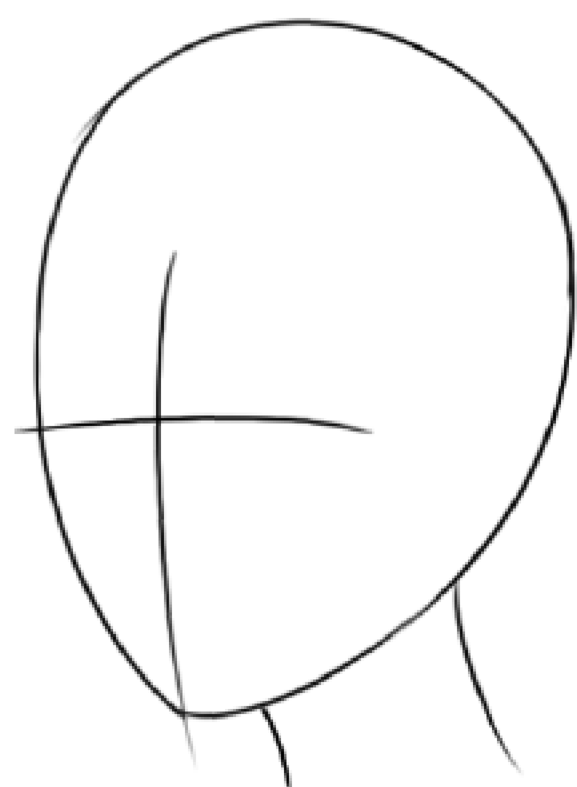


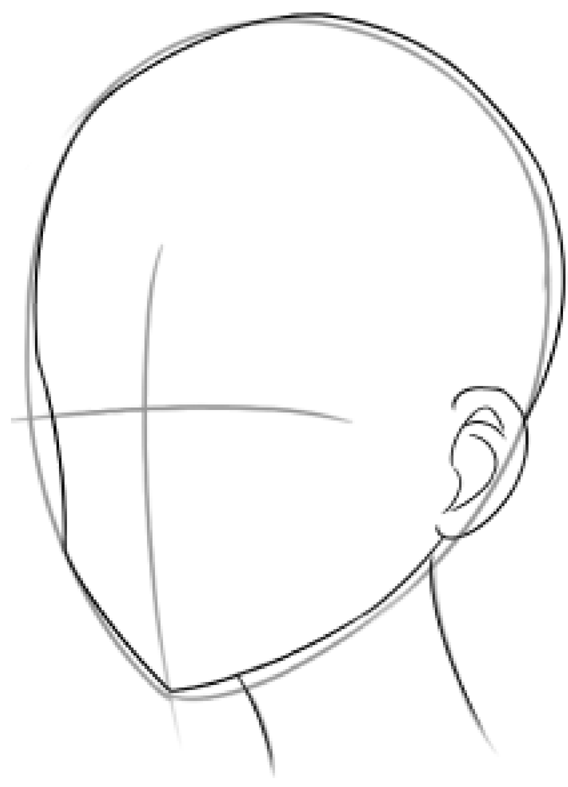


3 绘制头发和五官，注意要根据人物的头型来绘制头发。

4 整理线条，擦除草图和辅助线，最后刻画人物的眼睛。

实战——半侧面头部的绘制方法





1 半侧面椭圆的倾斜度在正面与侧面之间，画出十字基准线。

2 勾勒出一个45度的侧面头部，绘制出耳朵。





3 添加人物的头发，用线条绘制出人物的五官。

4 擦除草图辅助线，整理线条，刻画眼睛，擦出高光，让眼睛焕发神采。

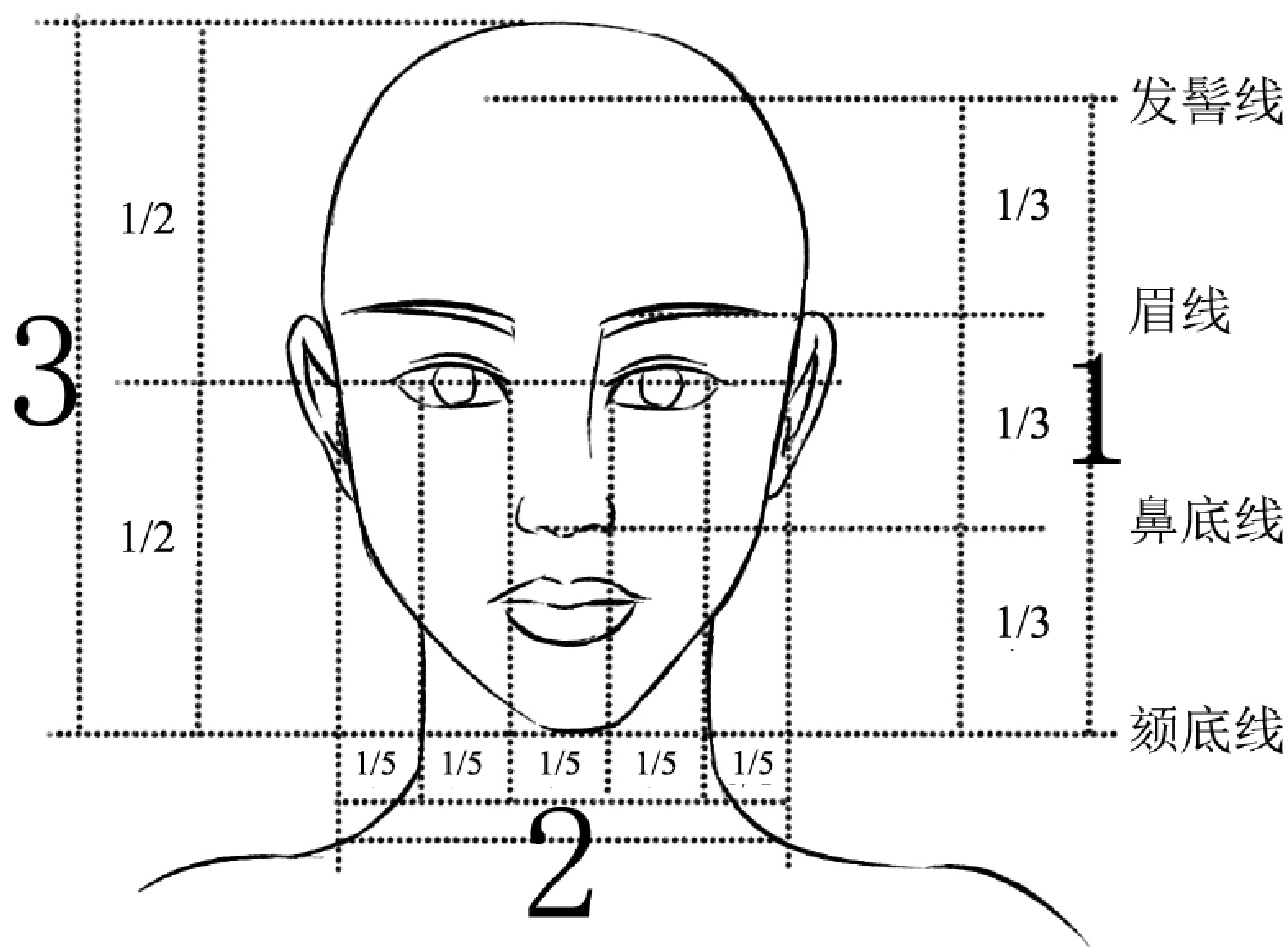


3.2　五官的绘制

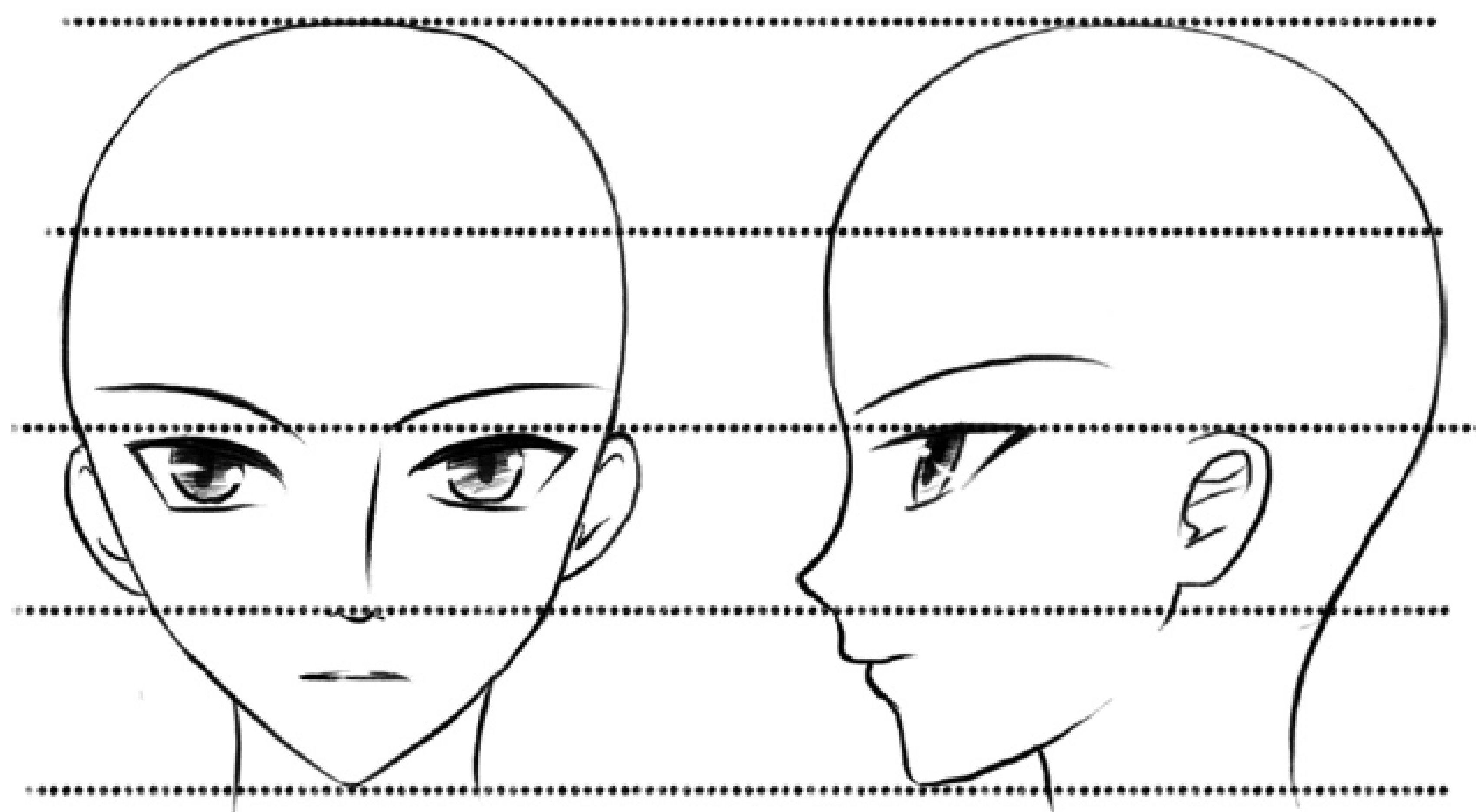
五官是人物绘制中最重要的一部分，是设定角色最关键的因素之一。本章将通过绘制人物的眉毛、眼睛、鼻子、嘴巴以及耳朵，来讲述五官设定的方法和技巧，为人物造型打下基础。

3.2.1　写实人物的五官比例

在绘制人物时，首先要注意人物五官的位置与大小比例。人物的五官通常可用三庭五眼这个方法来绘制。三庭就是从发髻线到眉毛最上端、眉毛到鼻底、鼻底到下巴的三等分线；五眼是正面人物一只耳朵到另外一只耳朵，大概是五个眼睛的距离。



写实人物的三庭五眼



在漫画中，人物的头部和五官的绘制方法并没有写实风格严谨，但人物五官的大致比例和位置要正确。

3.2.2 眉毛的绘制技法

在漫画中看似简单两笔的眉毛，其实起着非常重要的作用，眉毛是塑造人物的性格和表情时不可或缺的一部分。



绘制白眉不用填色。白眉使人物看起来比较另类，一般用在奇幻的美少年角色当中。



绘制黑眉要填色。黑眉比较普遍，浓黑的眉毛使人物看起来更加英气逼人。





弯而没有皱起眉毛表示心情舒展，搭配严肃型的美少年，使人物看起来多了一分凌厉。





怒目的眼睛少不了倒竖的眉毛。





完善眼睛，人物顿时有了神色。



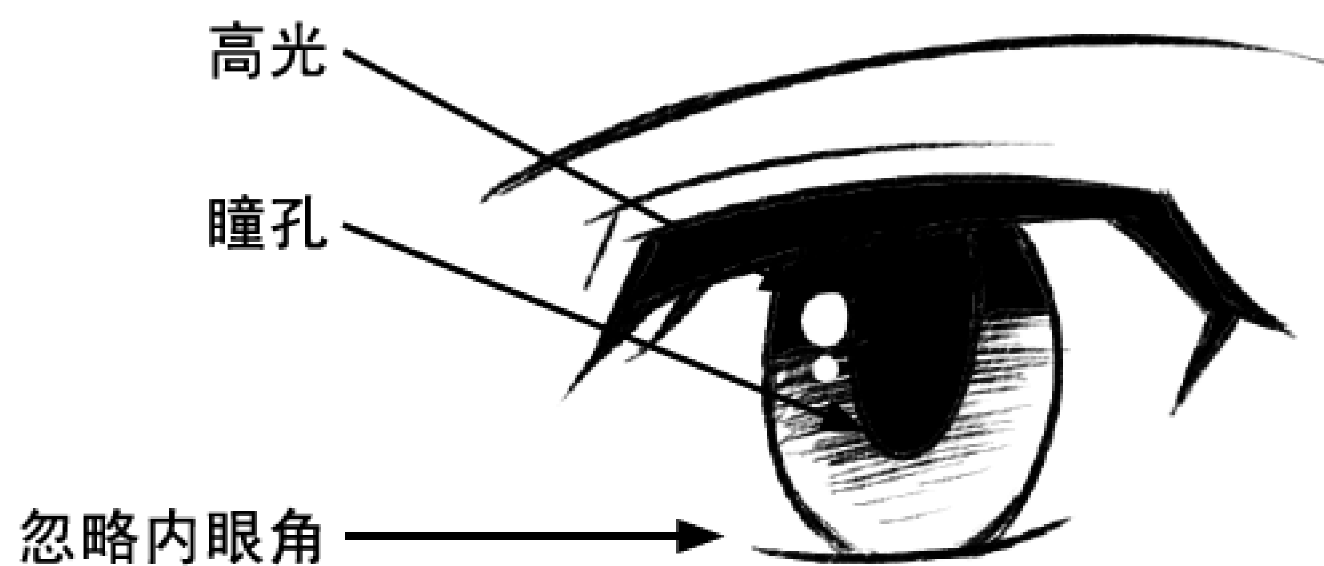


涂黑眉毛，使人物更加逼真有神。



3.2.3　眼睛的绘制技法

漫画人物的眼睛



动漫人物的眼睛比写实人物的眼睛要大，眼珠绘制大一些会使人物看起来乖巧可爱，反之会显得成熟一些。瞳孔与高光是表现人物视线的方向，还可以强调两者的明暗对比。

实战——眼睛的绘制方法



1 绘制出眼睛的大致结构。



2 用线条表现出眼睛的轮廓。



3 涂黑眼睫毛、瞳孔和投影。



4 用线条填满瞳孔，注意虚实变化，再点上高光。



5 一双明亮的大眼睛绘制完成，注意人物眼睛的高光方向要一致。



男性的眼睛一般只露出一半的眼珠，眉毛较粗，眼睛细长。

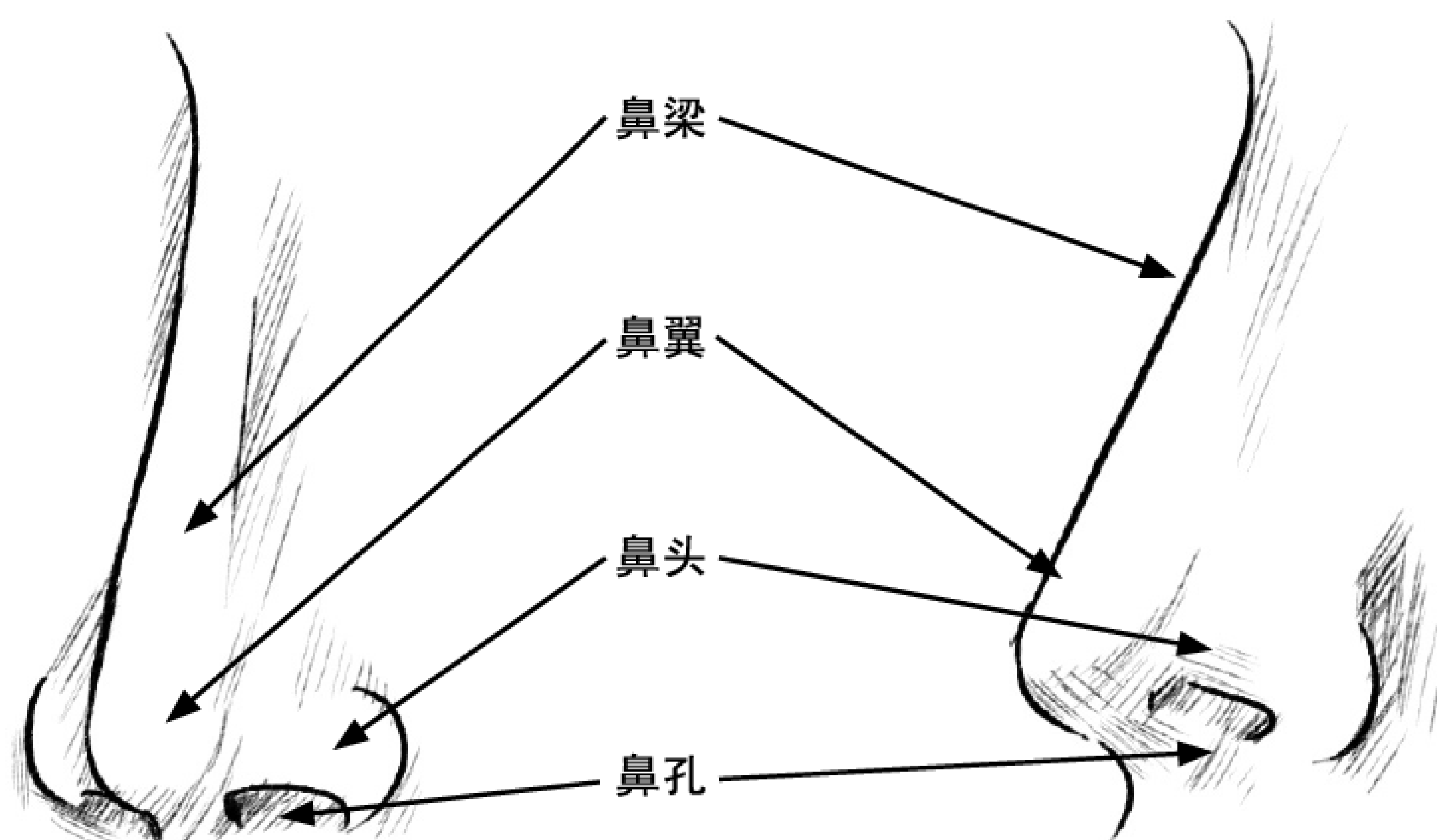
各种眼睛的表现



3.2.4 鼻子的绘制技法

鼻子的结构

通常来说，鼻子是由鼻梁、鼻翼、鼻头和鼻孔4部分构成的，而漫画中的鼻子是由鼻梁和鼻孔组成的，鼻子并没有眼睛那么重要，但却是表现面部立体感的关键部位。下面就一起来了解鼻子的绘制方法。



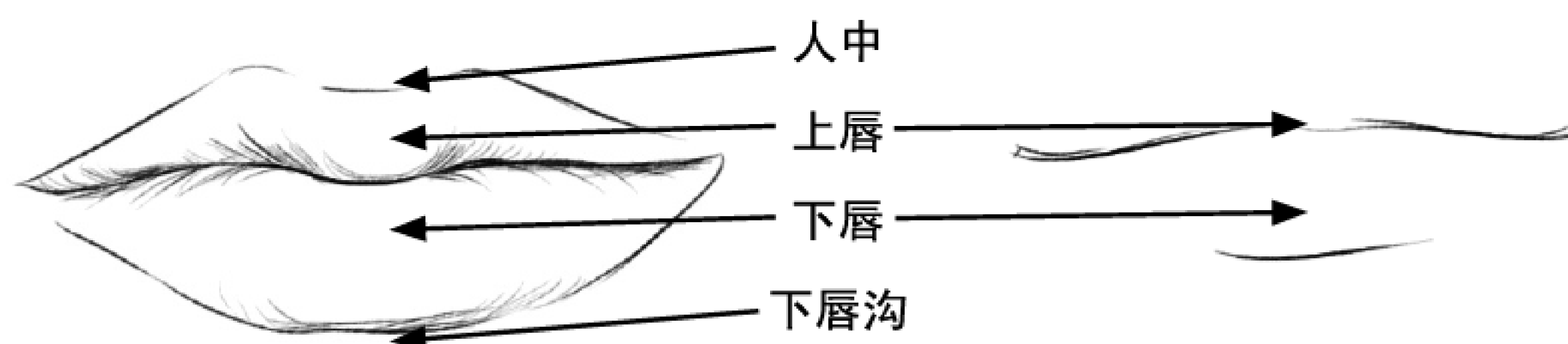
各种鼻子的表现





3.2.5 嘴巴的绘制技法

嘴巴的结构



各种嘴巴的表现



惊讶时的嘴巴呈现O型状态



没有表情或者冷静时抿着嘴呈现一条线



奸笑时的嘴型是嘴角微张，呈三角形



愤怒的表情通常是咬牙切齿或大张嘴巴



高兴时正侧面的嘴型样子通常是嘴角翘起

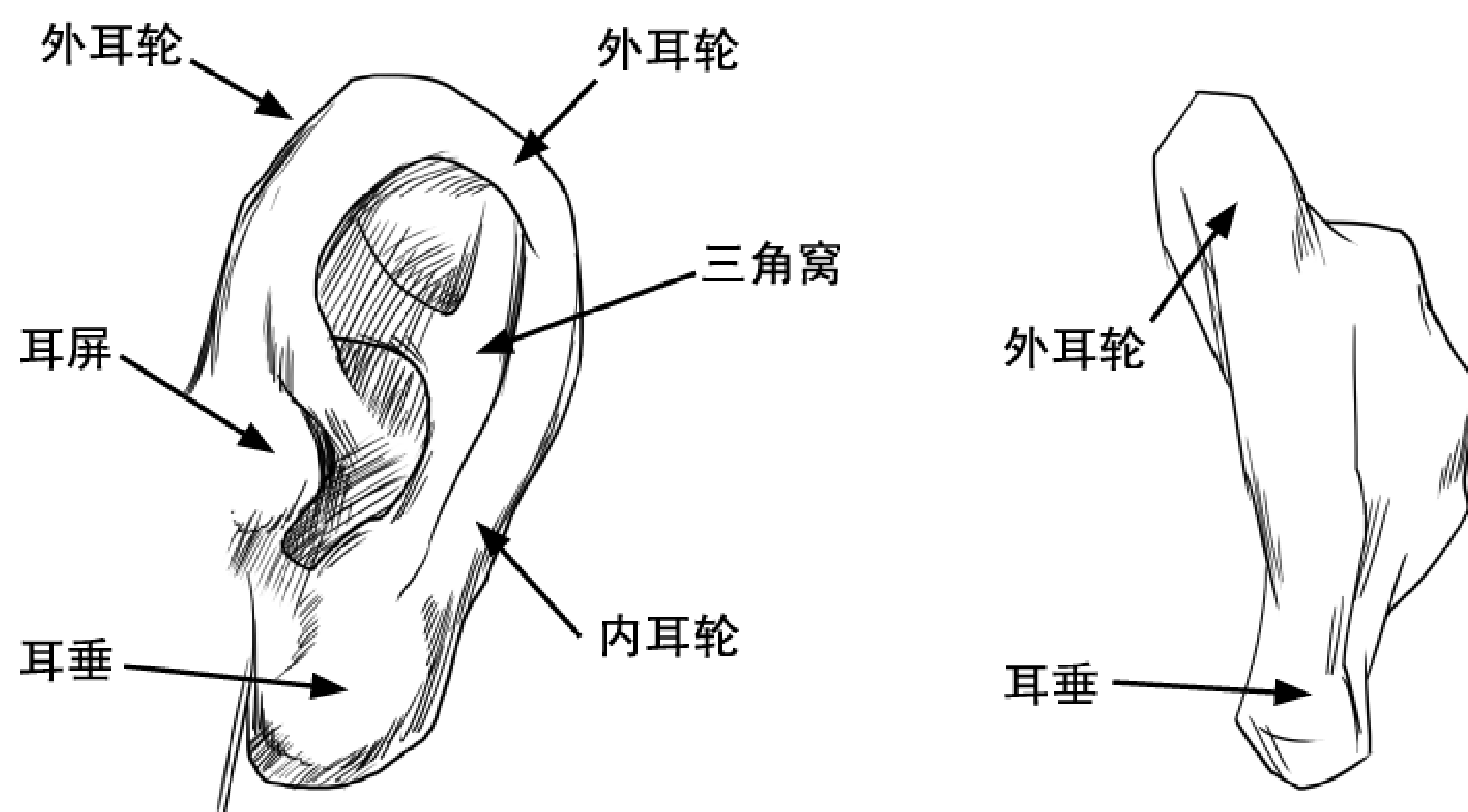


高兴时侧面的嘴型张开或者嘴角翘起

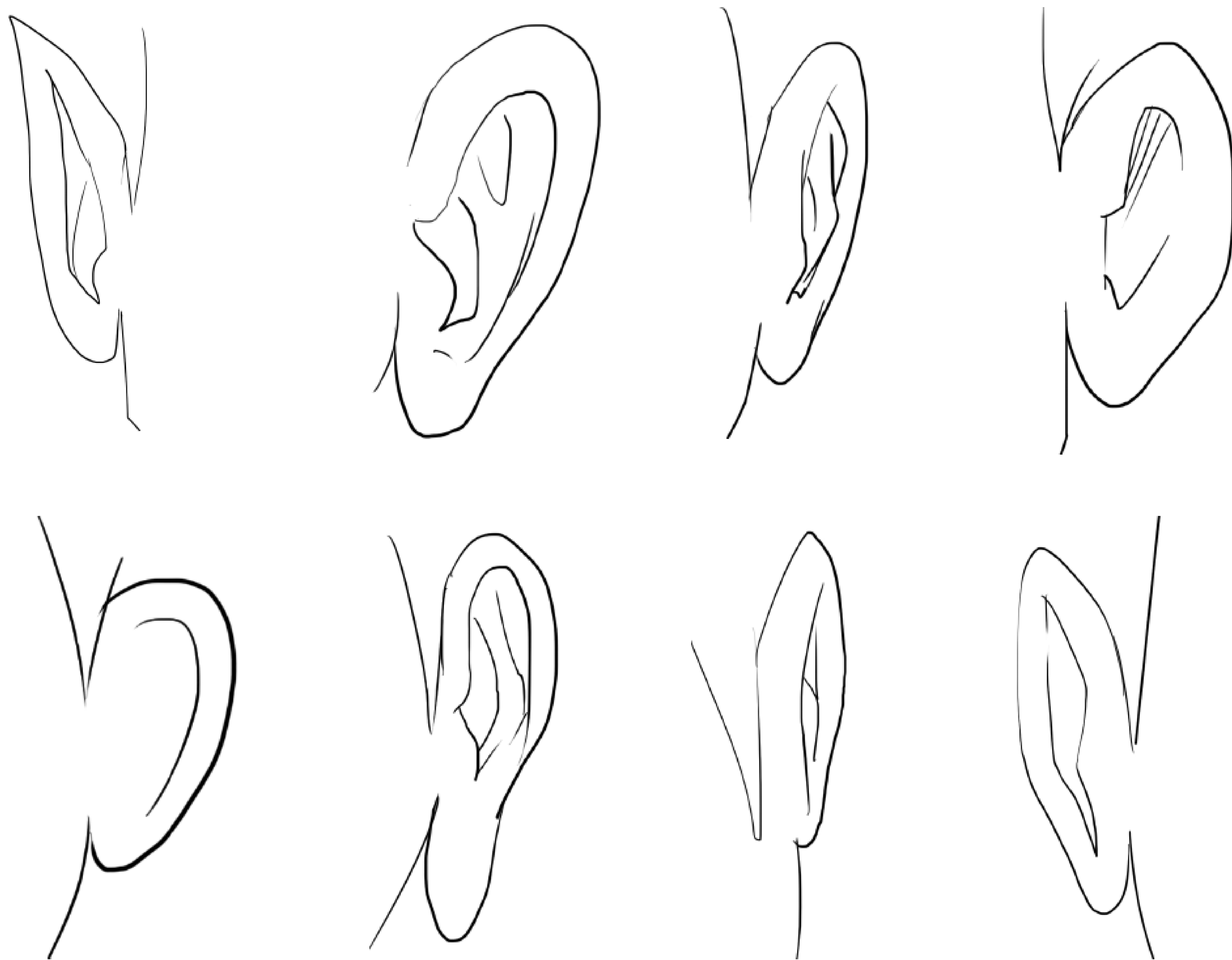
3.2.6 耳朵的绘制技法

要绘制好耳朵，首先要了解耳朵的结构。

耳朵的结构



各种漫画耳朵



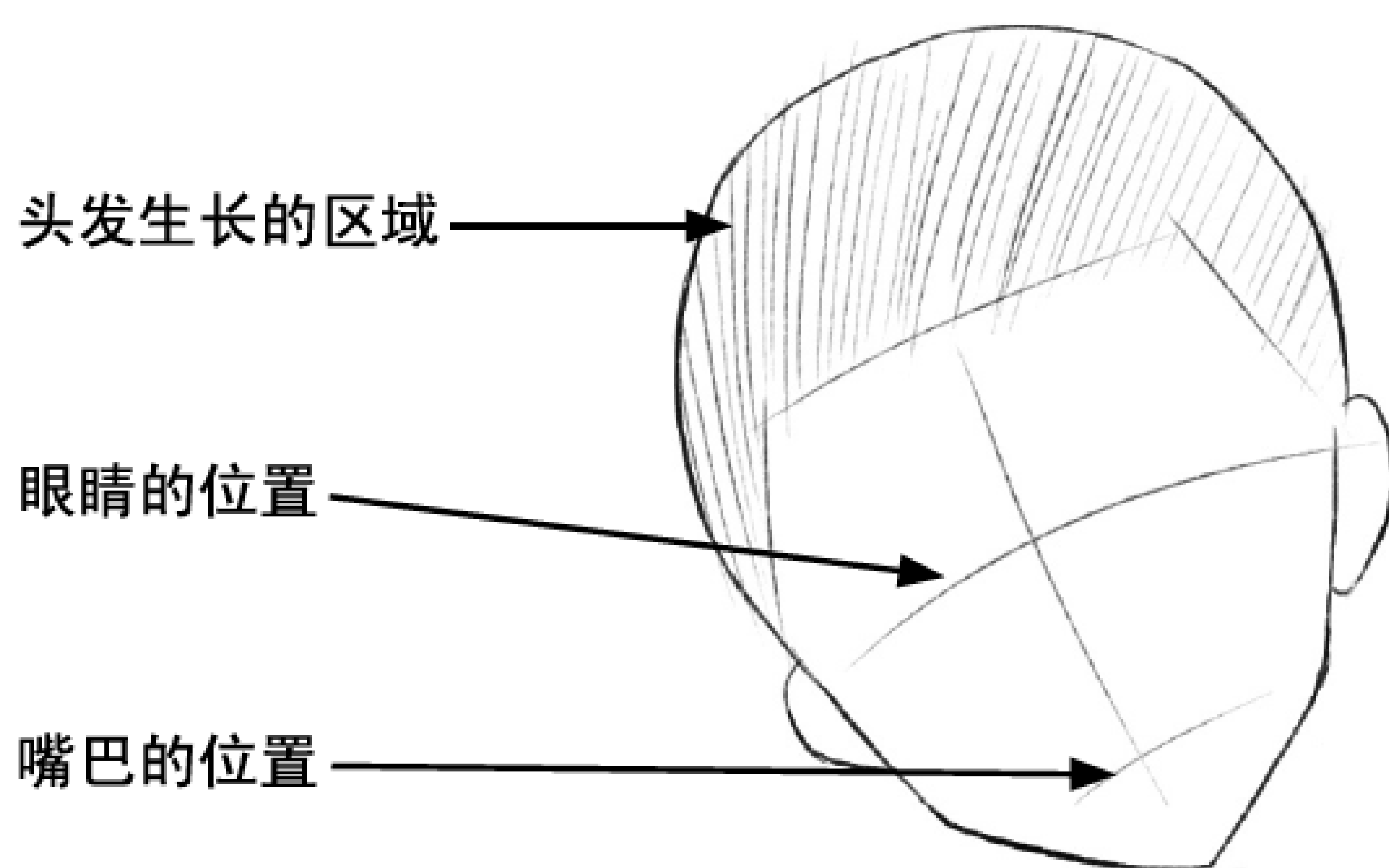
绘制漫画耳朵并不需要像写实耳朵那样复杂，可以省略内部结构，甚至可以只绘制外轮廓。

3.3　头发的绘制

发型是漫画中区分角色的最重要的条件之一，发型还可以赋予漫画角色不同的性格特征。在塑造人物时，我们要为角色绘制最适合的发型才能使人物生动起来，但是在绘制头发时首先要了解头发的生长规律。

3.3.1　头发的生长规律

初学者通常没有掌握头发的生长方位，无法把握好生长位置，以至于绘制出来的头发脱离了头部，看起来很不协调，所以要了解头发的生长规律。弄明白头发的生长区域，这样才能更好地去绘制头发。



实战——掌握头发的生长规律



1 绘制头发时，应从人物的刘海开始绘制，便于把握头发的生长区域。



2 确定好发际线，配合刘海的动向绘制发型。



3 逐步将人物整体的头发位置勾勒出来，以确定头发的整体走向。



4 从发际的位置往两边逐步添加头发，丰富头发，使头部具有立体感。





5 头发添加到一定程度，使人物看起来完整，整理画面，擦去多余的线条。

6 完善人物，将五官绘制出来，一个美少年的头部便绘制完成。

3.3.2 实战——直发的塑造

用长长的直发塑造出来的女生通常是性格比较文静的，一头飘逸的长发使女性更加有魅力，短直发则可以塑造出有活力、清爽的男生。



1 用线条大致地勾勒出人物的头型和肩膀轮廓。



2 绘制出头发的大致样式，一头披散的长发顺直而下。





3 在上步图基础上继续细化头发的层次感。

4 给人物添加阴影效果，注意每缕头发的阴影形态要正确。

3.3.3　实战——卷发的塑造

卷发通常用来塑造有着浪漫气质或者高贵身份的角色，而且卷发的角色通常看起来比直发角色成熟。



1　这是一个成熟的脸庞，人物的五官立体感比较强。



2　添加一头长卷发，注意头发的绘制不能混乱，每缕头发的动向要有规律。



3　整理画面，使人物的轮廓清晰起来，一头长卷发使人物贵气十足。



4　添加阴影，注意头发的阴影要顺着每缕头发的动向来绘制。

3.3.4　实战——束发的塑造

扎着束发的人物往往给人一种干净利落的感觉，所以用束发塑造出来的人物给人的印象也比较干练、豪气。





1　用线条大致地刻画出人物的头型，根据基准线绘制出人物的五官。

2　根据头型绘制出人物扎起的头发，注意被扎起的马尾是有一定弯度的。



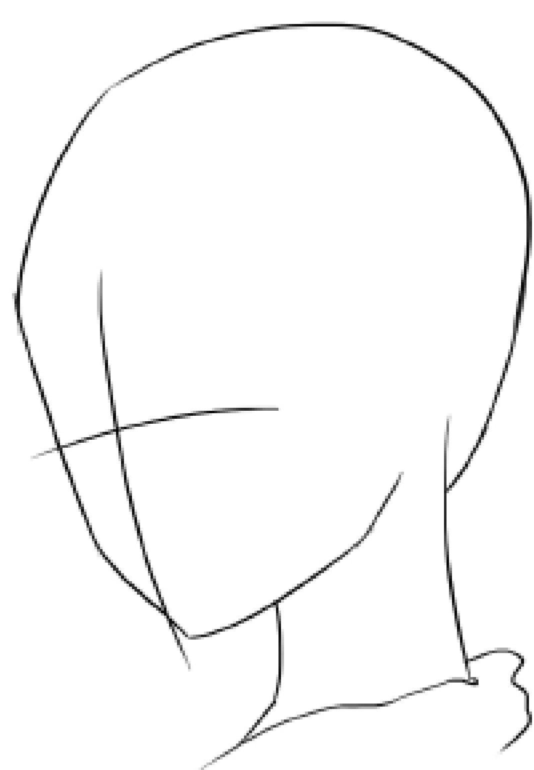


3 继续给头发添加线条，头发的立体感增强。

4 绘制阴影，注意这种类型头发的阴影效果要绘制到每缕头发上。

3.3.5 实战——头饰的塑造

漫画中，在某些特定场合里角色需要头饰来装饰人物的造型，例如婚礼、晚宴，等等，下面举例说明头饰的塑造。





1 首先用简单的线条勾勒出转头侧望的头部，并确定五官位置。

2 根据十字线绘制出五官，并绘制头发的样式。头发由花朵头饰束起。





3 刻画眼睛，根据头发走向添加线条，注意线条要有长短疏密变化。

4 根据头发走向添加阴影，先在后脑勺处添加阴影，再给花朵添加阴影。

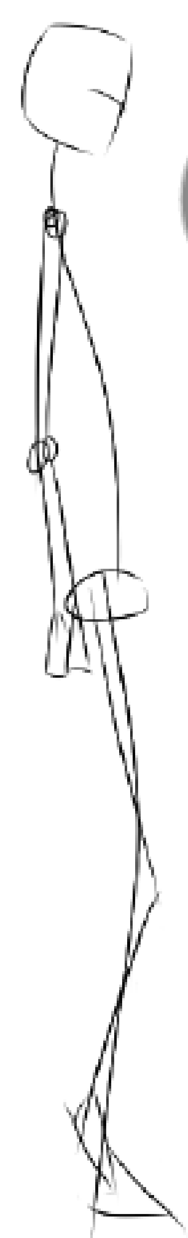
3.4　3种头发绘制典型案例

发型能体现人物最显著的特征，如何绘制有个性的美少女呢？下面就开始通过实例绘制来进行讲解。

3.4.1　实战——长发女侠的绘制

有着一头长发的女侠会给人一种巾帼豪情的感觉。

绘制草图



1 用线条勾勒出人体的大致姿势，也可以利用圆圈表现出人体关节的部分。这里设计的是一个侧面站姿。



2 根据人物的动态绘制出人物的外形轮廓，注意只需要用线条简单地勾勒即可，以便后续的更改。





3 用线条流畅地绘制出人物的外形轮廓。

4 细化头发，绘制出五官，使头部完善；继续给衣服绘制细节部分，并添加褶皱。

整理画面





5 根据草图绘制出人物的头部线稿。注意要将人物头发的飘逸感绘制出来。

6 根据人物的线稿绘制出阴影部分，人物的阴影整体集中在后背的头发处。









7 根据草图继续刻画出人物的身体部分，衣袖比较宽松、飘逸，有较多的褶皱出现。

8 绘制出阴影，根据褶皱的动向绘制出不同形状的阴影，这样人物显得更加立体并具有画面感。



9 擦去多余的线条，最终效果图绘制完成。这是一个侠女的形象，长发随风扬起，衣袂翩飞，非常的有侠骨风范。

注意头发后面辫子及阴影的绘制要随着发丝走向来绘制。





3.4.2　实战——个性长卷发女孩的绘制

长卷发能使人物看起来既华丽又贵气十足，下面利用长卷发打造一个既有个性又可爱的女孩。

绘制草图



1 首先用线条勾勒出人体的大致姿势，也可以利用圆圈表现出人体的关节部分。



2 绘制出人物的人体结构。注意美少女的身材比例是通过美化的，所以不能以写实的风格来表现。



3 绘制出人体的大致外形。女孩有个性的长卷发夺人眼球，这是表现人物最明显的特征。



4 继续刻画草图，根据十字基准线给人物添加五官，并细化头发和衣服的线条感，人物的草图便基本完成。



整理画面





5 根据草图绘制出人物的上半身线稿，注意卷发的弧度和方向要正确。

6 根据人物的线稿绘制出阴影部分，人物的阴影整体偏下方，绘制时一定要把握好光影的方向。









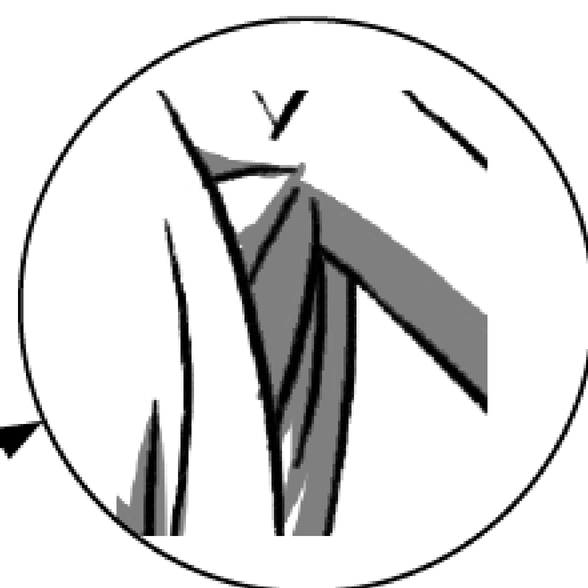
7 根据草图继续刻画出人物的下半身，注意腿部的线条要流畅。

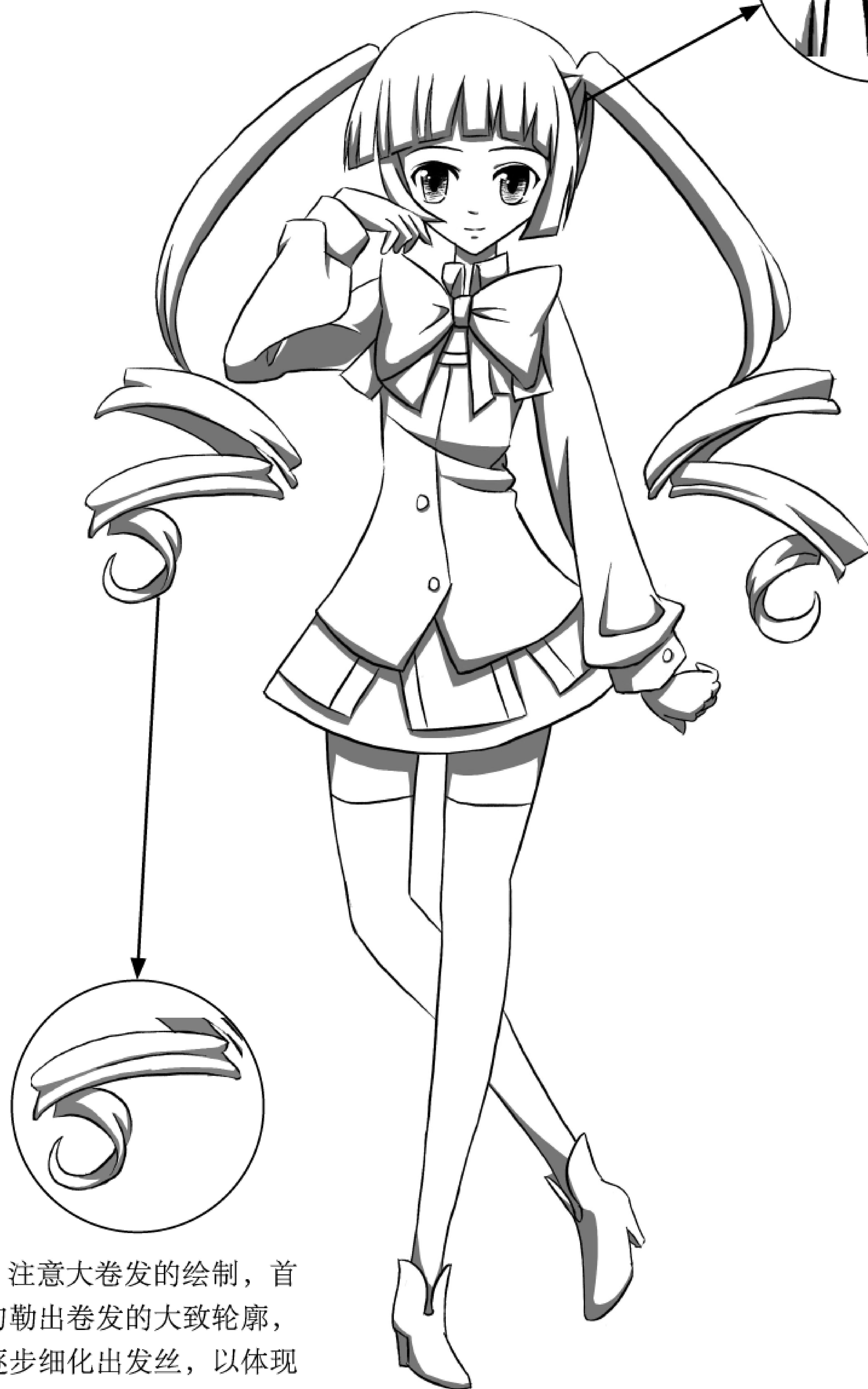
8 绘制出阴影，阴影主要体现在双腿的大腿处，注意阴影的方向要正确。

9

擦去多余的线条，最终效果图绘制完成。这是一个可爱的中学生形象，扎起来的两个马尾使人物看起来青春又有活力，两个大卷发使人物的形象更加有特点。

注意扎头发的发丝表现要正确。



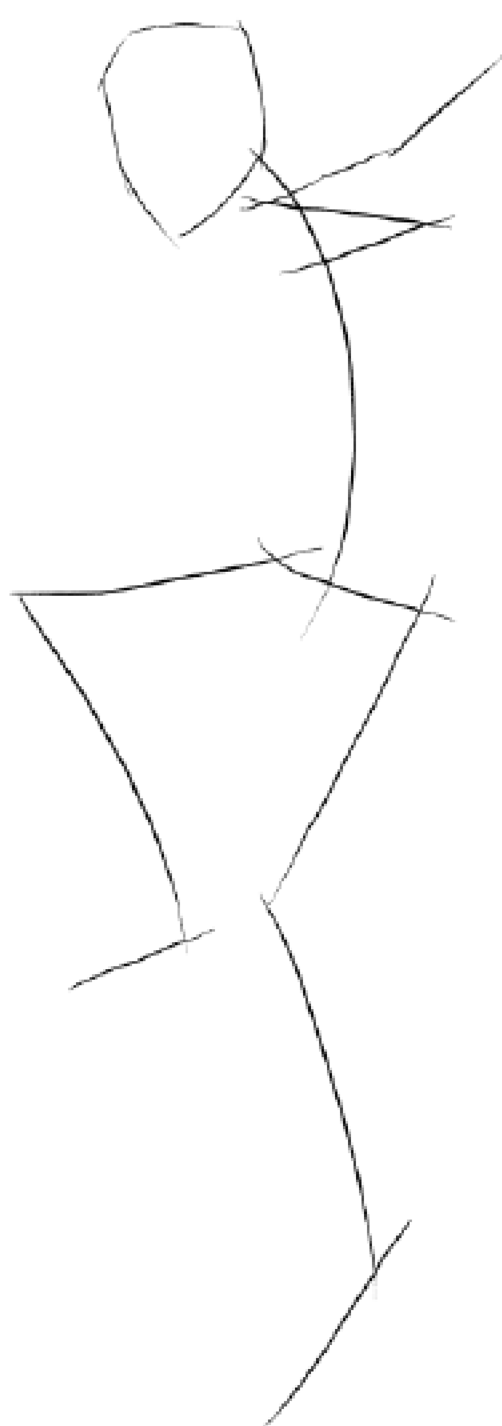


注意大卷发的绘制，首先勾勒出卷发的大致轮廓，再逐步细化出发丝，以体现出卷发的丰富感。

3.4.3　实战——短发美少年的绘制

漫画中的短发少年一般是阳光而有活力的运动型少年，下面来看看短发美少年的绘制。

草图绘制



1 身着运动服的人物通常是比较有活力的。首先用线条勾勒出人物一个幅度比较大的动作。



2 绘制出人体结构。因为近大远小的透视关系，人物的手臂变短，而手掌变大。因为侧面原因，人物的右肩看不到。



3 根据人体绘制出人物的外形，这是一个瞬间动态，所以人物的衣服比较有动感。



4 绘制出人物的五官样式，并给衣服添加褶皱，使衣服的立体感增强，再细化运动鞋的绘制。

整理画面





5 根据草图绘制出人物的头部和上半身。人物结构比较复杂，注意不要把人物的衣服线条混乱了。

6 添加阴影效果，人物的层次感立即显现，注意手掌只需在纹理上表现出阴影即可。





7 将人物的下半身绘制出来，运动服的裤子比较宽松柔软，所以线条感比较柔顺弯曲。

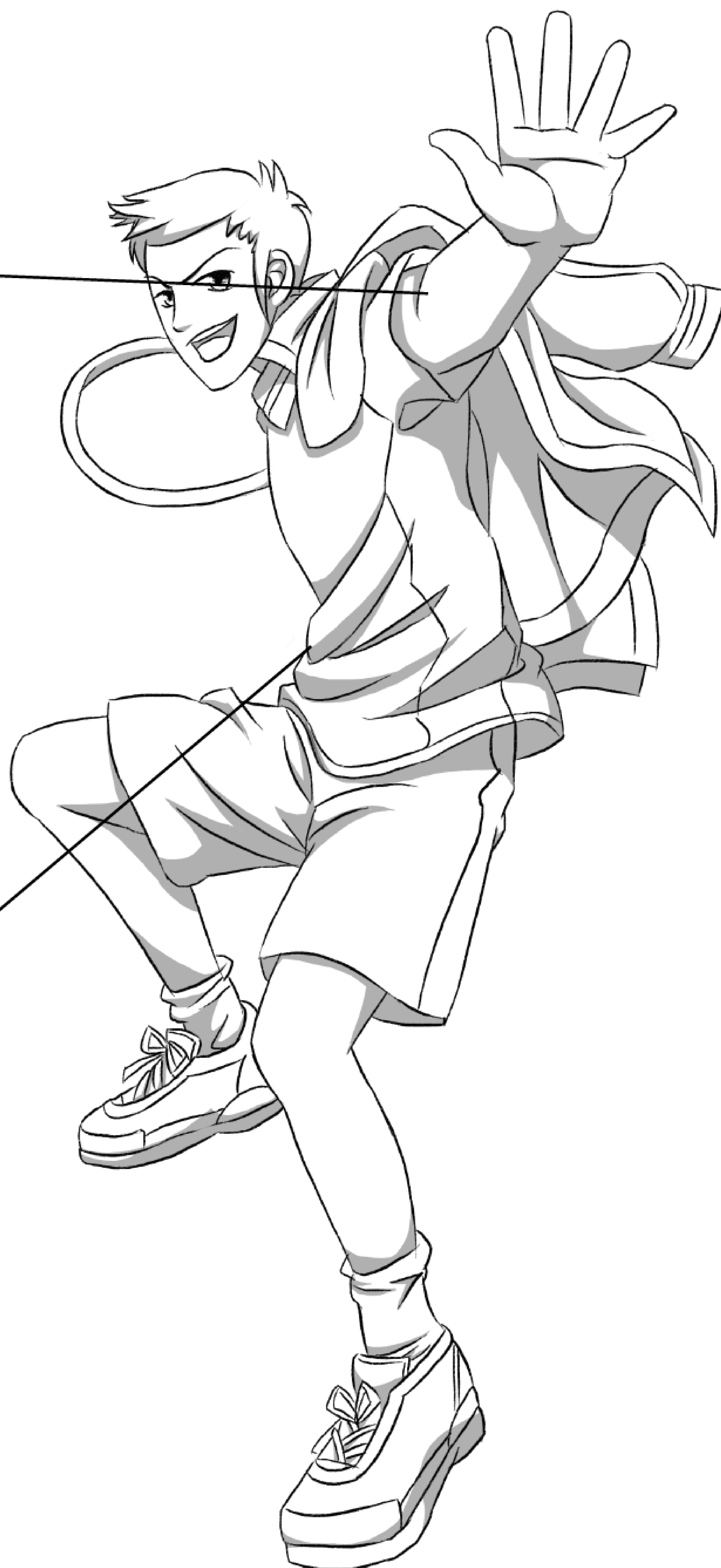
8 绘制阴影效果，主要的阴影集中在褶皱的部分和右腿处，衣服的阴影要根据褶皱的形态来绘制。



9 擦去多余的线条，最终效果图绘制完成。这是一个短发热血型少年，身着运动服，肩膀上还披着一件运动服外套，强烈的动作表现使画面看起来更加丰富。



因为透视关系使手臂变短，绘制时一定要根据关节来绘制出手臂结构。





腹部的衣服因为身体的动作而产生拉伸堆积的褶皱。

第4章

表情草图的绘制

表情是漫画角色的一大特点，本章主要讲解绘制人物表情的方法，通过五官来表达自己现在想要表现的情感，还讲解了每一个五官在表情上面的作用，然后通过害羞、愤怒、慌张、轻视、俏皮、开心等表情案例的绘制，帮助大家掌握漫画人物表情的绘制方法。



4.1 五官与表情的关系

人的表情丰富多变都离不开五官的变化，所以体现表情时应从五官着手，各种不同的表情能够使人物更加生动形象，下面就来了解表情与五官之间的关系。

4.1.1 常见的面部表情



发怒：竖起的眉毛和张开的嘴巴，表现出人物即将要发怒的表情。



开心：人物开心时眉毛舒展、眼睛弯起、嘴角上翘。



惊恐：惊恐时人物的瞳孔收缩，惊讶时嘴巴呈O形张开。



伤心：伤心与开心时的表情完全相反，伤心时眉毛皱起、嘴角下垂。



惊慌：惊慌时人物的眼睛睁大，配合额角的黑线可增添情绪的氛围。



害羞：害羞时人物眉毛皱起，眼睛弯起，脸上出现红晕。





忧虑：略微呈八字的眉形和紧闭的嘴巴，表现出人物忧郁的心情。



解释：微皱起的眉毛和慌张的眼神表现，还有张开的嘴巴极力要诉说什么。



放松：舒展的眉毛、略低垂的眼角及上扬的嘴角表现出人物放松的心情。



奸笑：挑起的眉尾、犀利的眼神，还有上扬的嘴角，表现出人物腹黑的一面。



失望：低垂的眼神和微微张开的嘴巴，表现出人物灰心叹气的神态。



痛苦：皱起的眉毛、咬着嘴唇的动作，还有人物因痛苦而流下的汗滴状态，表现出人物痛苦的状态。

4.1.2 利用五官表现表情

五官的各种组合变化可以让人物的表情惟妙惟肖，眉毛、眼睛和嘴巴是体现表情的最重要的部分。

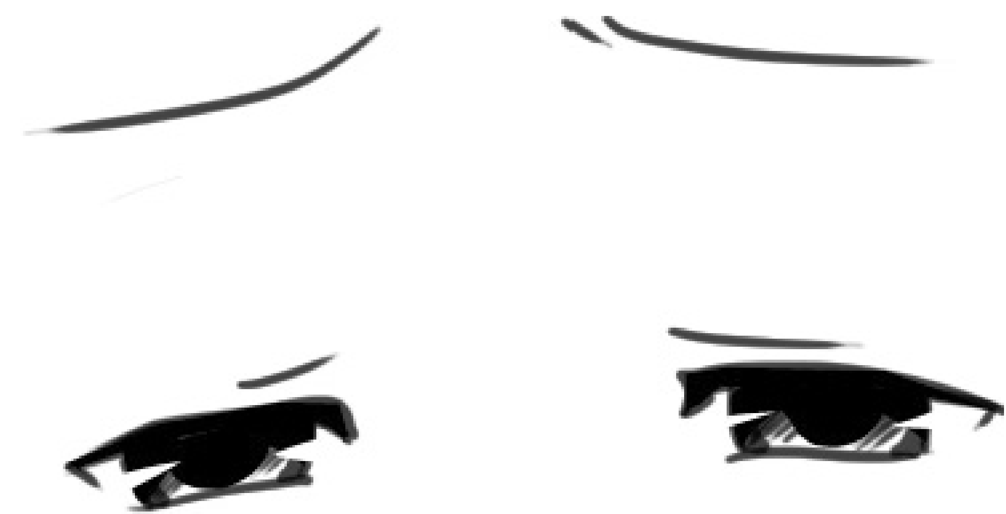
眉毛和眼睛的变化



平静的眼神：眉毛放松平缓，目光平视。



惊讶的眼神：眉毛扬起、眼睛大睁、瞳孔收缩。



悲伤的眼神：上眼睑整体下垂，眼白收缩。



严肃的表情：左边上眼睑下垂，眼神凌厉。

嘴巴的变化



平静时，嘴巴弧度不大，嘴角自然放松。



微笑时，嘴唇线两角微微翘起。



奸笑时，嘴角一边拉伸上翘裂开。



嘴微微张开，嘴唇线弧度变大。

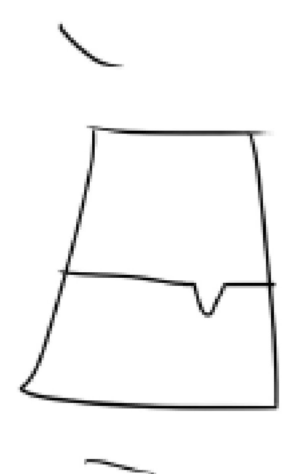


嘴大张，嘴唇线弧度上下拉伸。



愤怒时，嘴巴裂开，露出紧咬的牙齿。

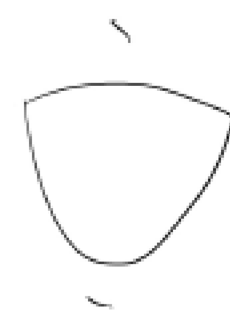




被雷倒，嘴夸张成上窄下宽的梯形。



哭泣时，嘴唇线夸张成动感波浪形。



高兴时，嘴成一个倒三角。

实战——面部整体变化的绘制

开心时的面部整体变化：



1 自定义一个头部轮廓，用十字线确定五官。



2 细化头发，添加人物高兴的表情。



3 擦去多余的线条，给人物添加阴影效果。

愤怒时的面部整体变化：



1 定义一个侧面俯视的头型，勾勒出发型的轮廓。



2 添加发丝，眉毛倒竖、眼神凌厉、紧咬牙关。

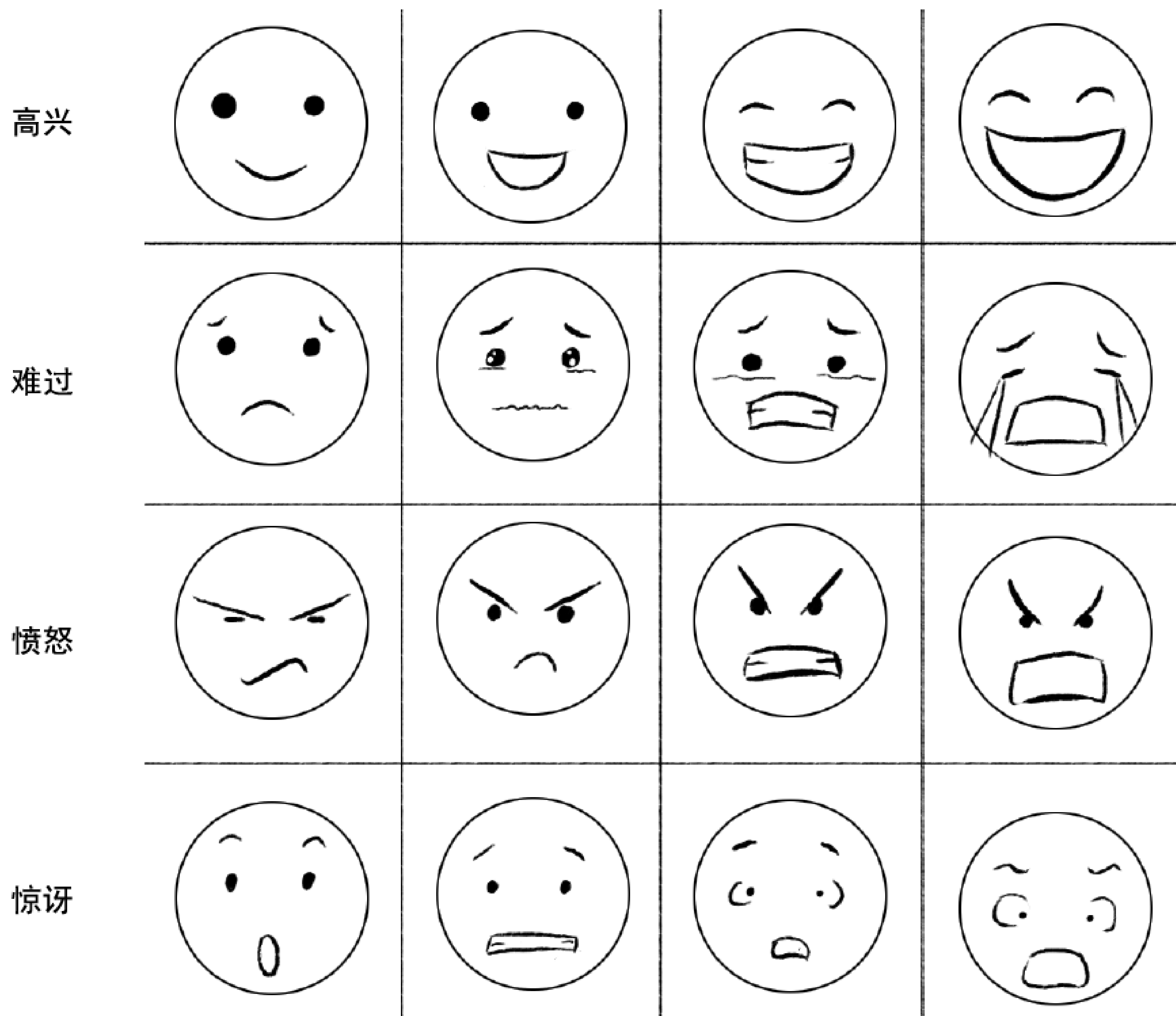


3 添加阴影效果，一个愤怒的表情绘制完成。

4.2 用简笔画的手法绘制表情

利用简笔画绘制出来的表情，通过对五官的夸张扭曲，往往极有表现力，让人印象深刻，从而让人物的表情更加生动、形象，将人物内心的情结更好地传达给读者。

4.2.1 通过五官变化的表情简图







一个简单的五官变形能将人物的丰富表情表现出来。







4.2.2　通过简笔画表现表情的方法



无奈、极度疲惫、脑袋混沌等消极的表现。



目瞪口呆、不明所以时表现出的静止状态。



这种表情表现人物不想说话、无言以对、脑袋空白等无语的状态。



夸张的眼睛和掉到下巴的嘴巴表现人物极度愤怒和吃惊的心情。



心虚紧张、脸红且不敢正视对方时的表情。



眼睛空白、眼角拉长的泪水和大张的嘴巴表现人物极度伤心的表情。

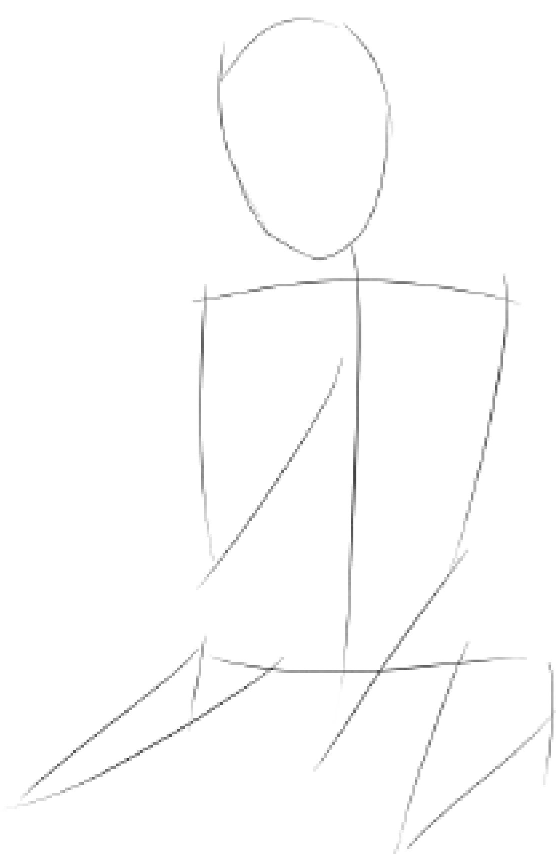
4.3　6种表情的典型案例绘制

上面已经介绍了各种表情的绘制方法，下面就将这些表情运用到实例中去，从而使人物表情更加生动。

4.3.1　实战——害羞美少年的绘制

在漫画中人物害羞脸红时，通常以细线条在人物的脸颊上表现，有时也会伴随着肢体上的一些动作。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物跪坐的姿势，一只手撑地，另一只手放在胸前。



2 勾勒出人物身体的大概轮廓。绘制人体时注意跪坐的姿势不变，人物的身体结构不必过分表现。



3 给人物添加头发和衣服，大概勾勒出人物的头发样式，衣服的款式可随意一些。



4 将人物的五官绘制出来。这是一个比较可爱的男生，两眼看着前方，微张着嘴，脸上露出害羞的红晕。



整理画面





5 根据草图将人物的头部和上半身绘制出来。男生细碎的头发贴着头皮，但也不能忽略头发的立体感。

6 绘制阴影，注意脖颈处的阴影要表现出人物的受光面是在左下方，手臂处可适当添加一些阴影。

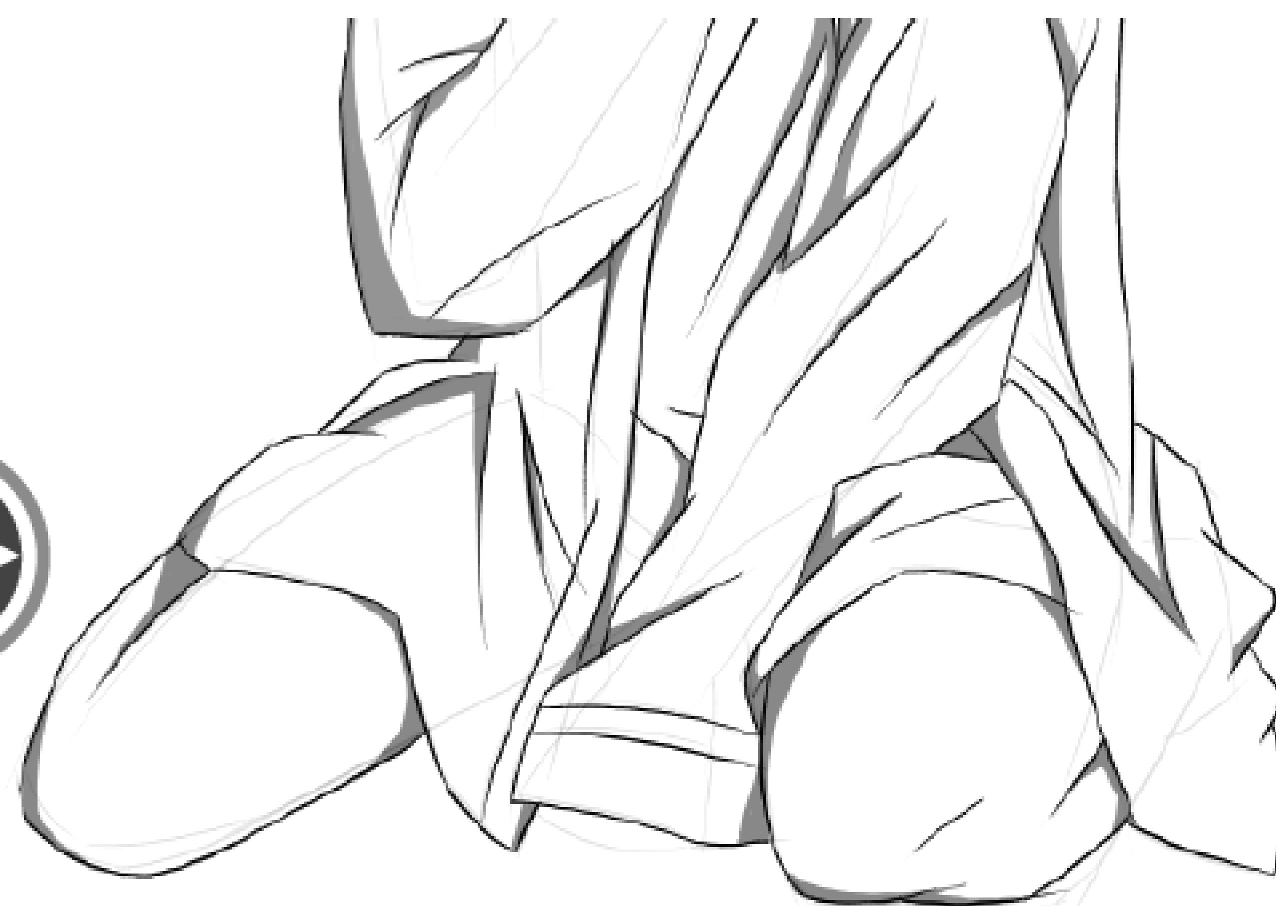


7 继续绘制出人物的下半身。注意人物衣服的褶皱绘制。衣服比较宽松，随着人物的动作产生了很多的褶皱。



8 根据褶皱的不同方向和不同形状，绘制出人物的阴影，注意阴影的表现方式和位置要正确。





9 整理画面，最终效果图完成。一个跪坐在地上的男生绘制完成。男生有些茫然的眼神看着前方，脸上带着害羞的红晕，表现出人物文静而内向的性格。

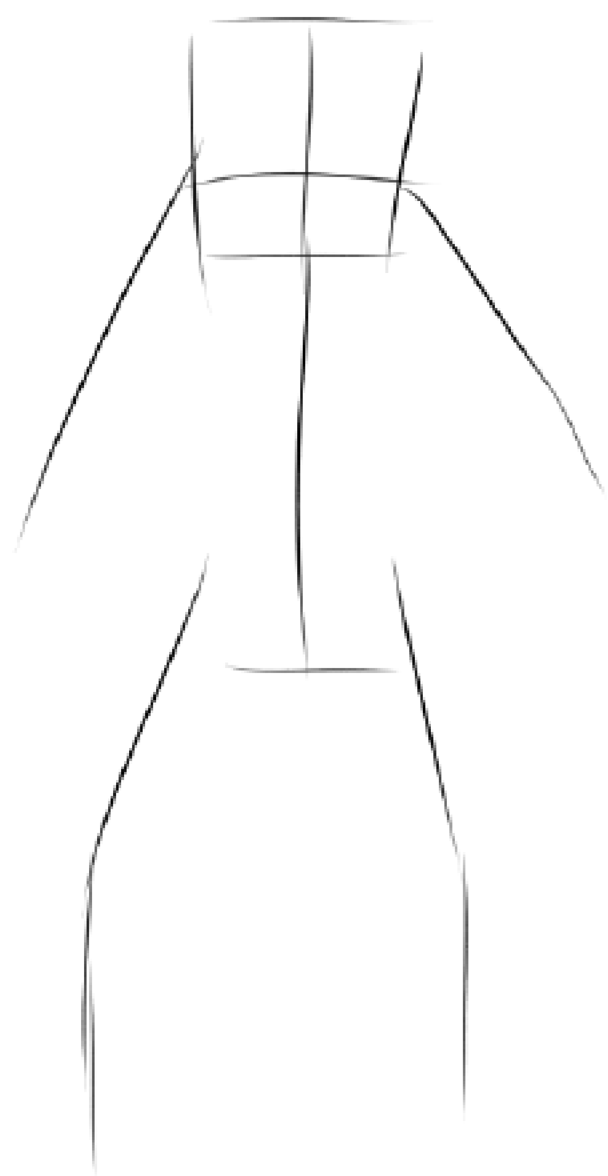
男生平视着前方，嘴巴微张，脸上出现淡淡的红晕，整体表现出人物害羞的模样。

手放在胸口表现人物内心紧张。

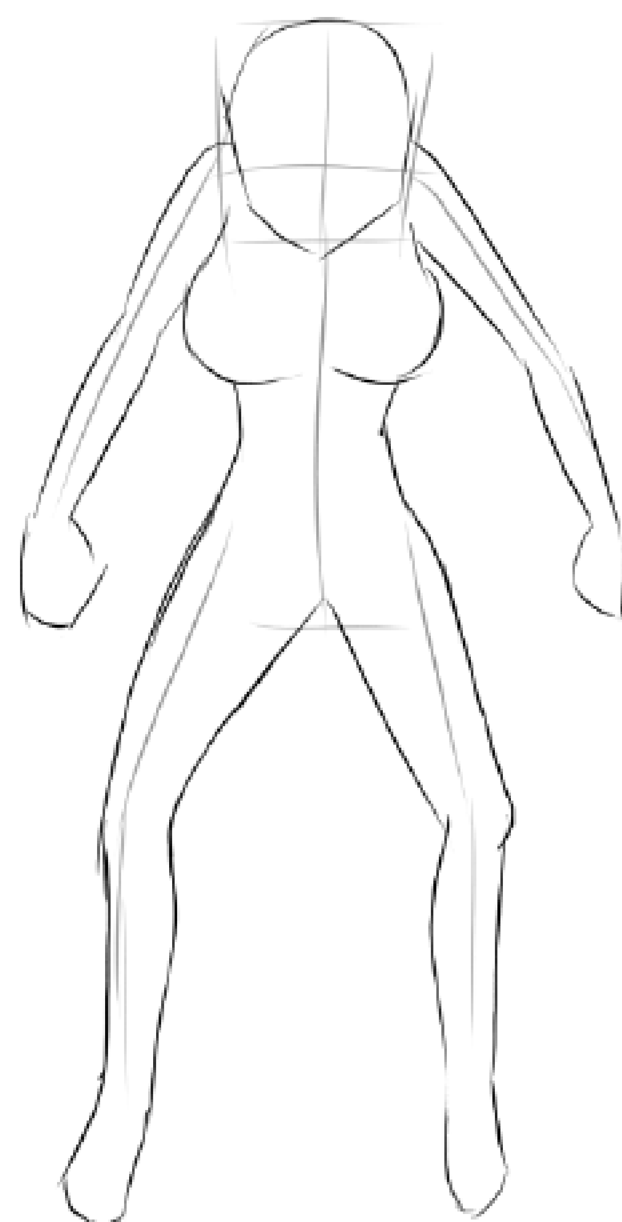
4.3.2 实战——愤怒御姐的绘制

御姐通常是指那些身体丰满、思想成熟的女性，如何绘制动漫中御姐在表达极端情绪时的样子？下面以怒气冲天的御姐实例来进行讲解。

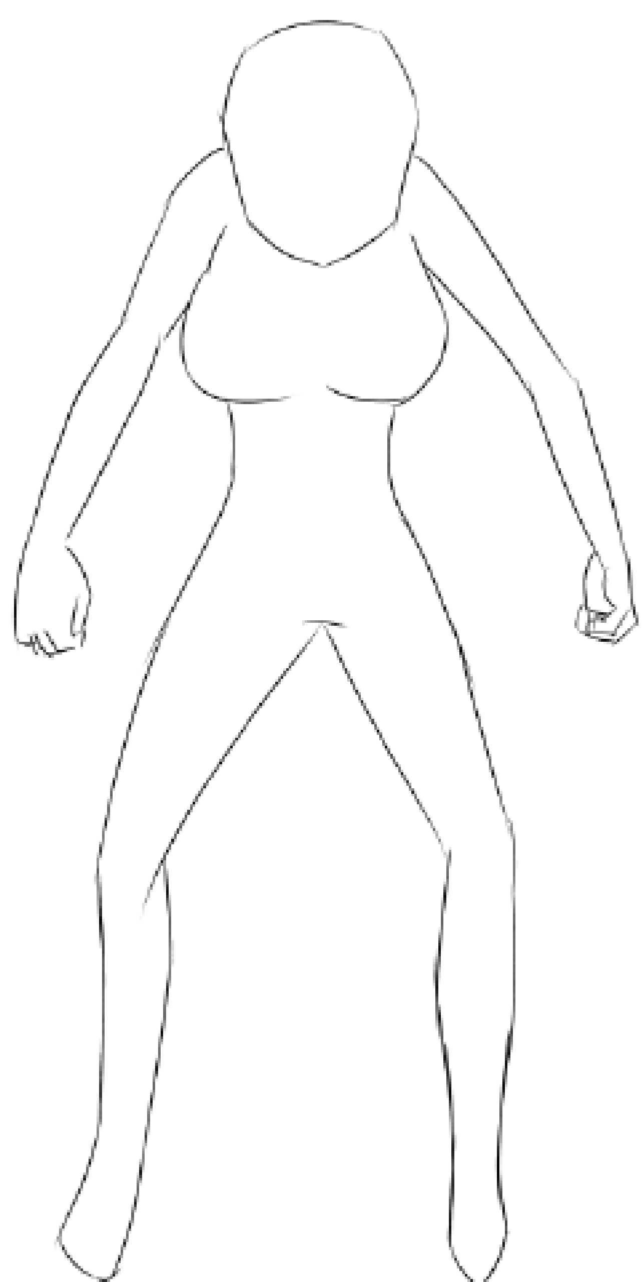
绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物耸着肩、四肢拉开的架势，这种姿势通常表现人物的愤怒。



2 将人体大概的轮廓线条勾勒出来，以确定人物在画面中的位置。因为是御姐，所以人物的身体比较丰满。



3 刻画出人物身体的细节部分，将不必要的线条擦除。



4 绘制出人物的五官、头发和衣着，大概地勾勒出外形衣饰的轮廓，注意愤怒的表情要正确地表现出来。

整理画面



5 将人物的细节绘制出来，因为很愤怒，所以绘制的头发要比较蓬松、凌乱，似乎要竖起来一样。



6 将人物的眼睛绘制出来。怒火冲天的表情主要体现在人物头部，眼睛是最重要的部分。



7 给人物的头发和上身绘制阴影，增强人物的立体感和画面感，使画面更加生动。



8 绘制出人物的裙摆和腿部的阴影。绘制裙摆的阴影时要根据衣服的褶皱动向来绘制，注意阴影的表现位置。



9 擦去多余的线条，一个怒发冲冠的御姐绘制完成，御姐就是丰满成熟的女性。注意绘制生气的人物时，眼睛瞪大，眉毛倒竖，绘制极怒的人物时，还要添加一些激烈的动作来表现人物的愤怒程度。

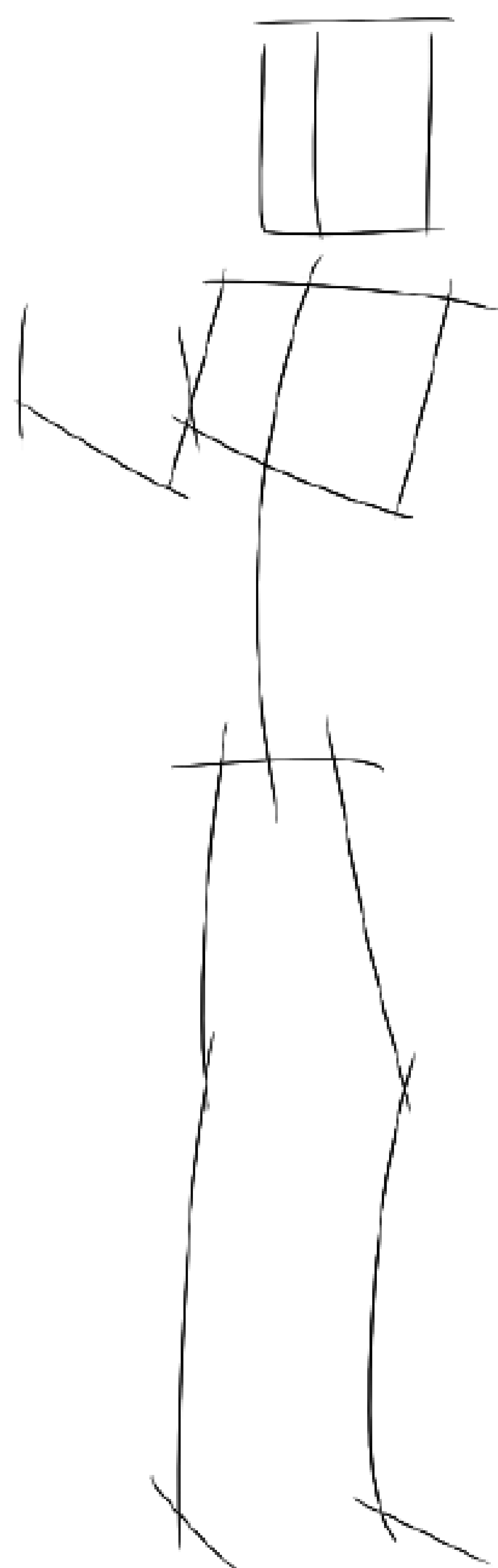
绘制生气的人物表情时，可以添加阴影在脸颊上，绘制出像“十”字的图形在额头的右角，这是一种表现人物情绪的手法。

人物紧握双拳，表示人物的极度愤怒。

4.3.3 实战——慌张青年的绘制

人物惊讶慌张时除了表情丰富外，也会结合相应的动作，慌张时会以抗拒的行为动作来表现人物的内心情绪。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物惊慌失措的姿势，两只手摆出抵挡的动作。



2 根据线稿来绘制出人物的身体，注意人物的动作要表现出慌张的样式。



3 绘制出人物外形的大概样式。一头长发，身着简单的休闲装。人物的外形样式简单地表现出来即可。



4 细化人物的头发和衣服，并绘制人物的五官。五官是表现人物最重要的部分，这样惊讶的表情立刻显露出来。



整理画面





5 在草图的基础上绘制出人物的头部和上半身，惊讶和慌张的表情很明显。

6 添加阴影，注意头发在人物的额头和脖子下投下来的阴影要绘制出来，衣袖内也布满阴影。









7 继续绘制出人物的下半身，这是一个两腿同时做出来的动作，所以膝盖处的褶皱比较密集。

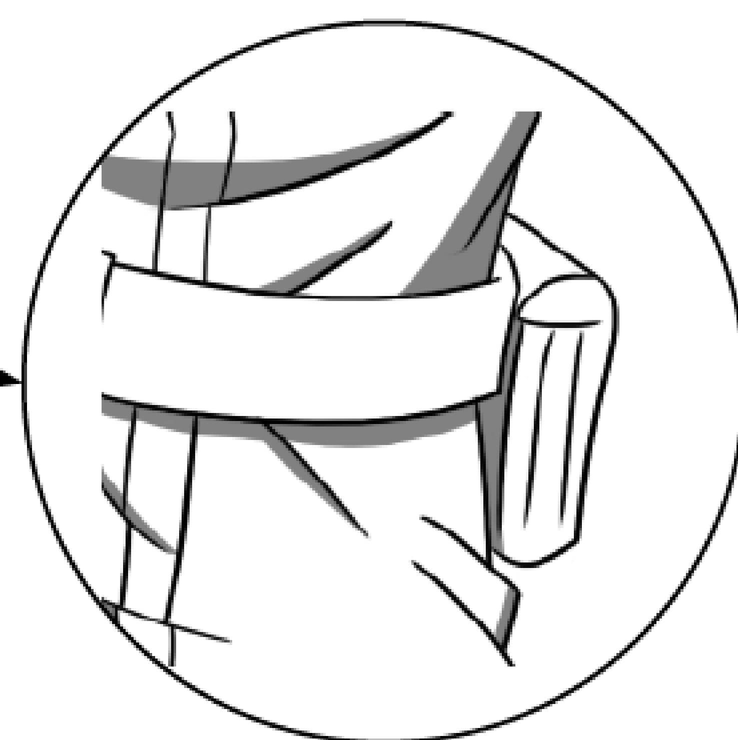
8 裤子的阴影主要表现在褶皱密集的地方，所以在绘制阴影时要把握好阴影的方向和位置。

9 完善细节，一个惊讶慌张的人物形象丰富地表现出来了，特别是惊慌失措的眼神，配以动作手势，充分反映了人物的内心情绪。

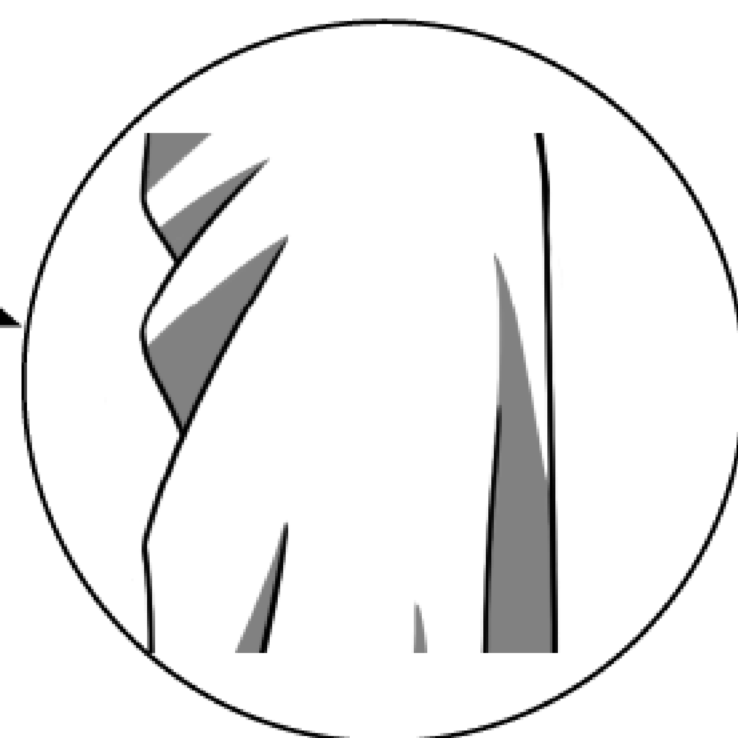




惊恐的表情通常的表现方法是：瞳孔收缩、嘴巴紧闭或者是紧咬着牙。



因为人物身穿的是休闲式样的服装，腰部搭配这样一个小包，显得个性可爱。



因为人物的动作，而在膝盖处产生了密集的褶皱。



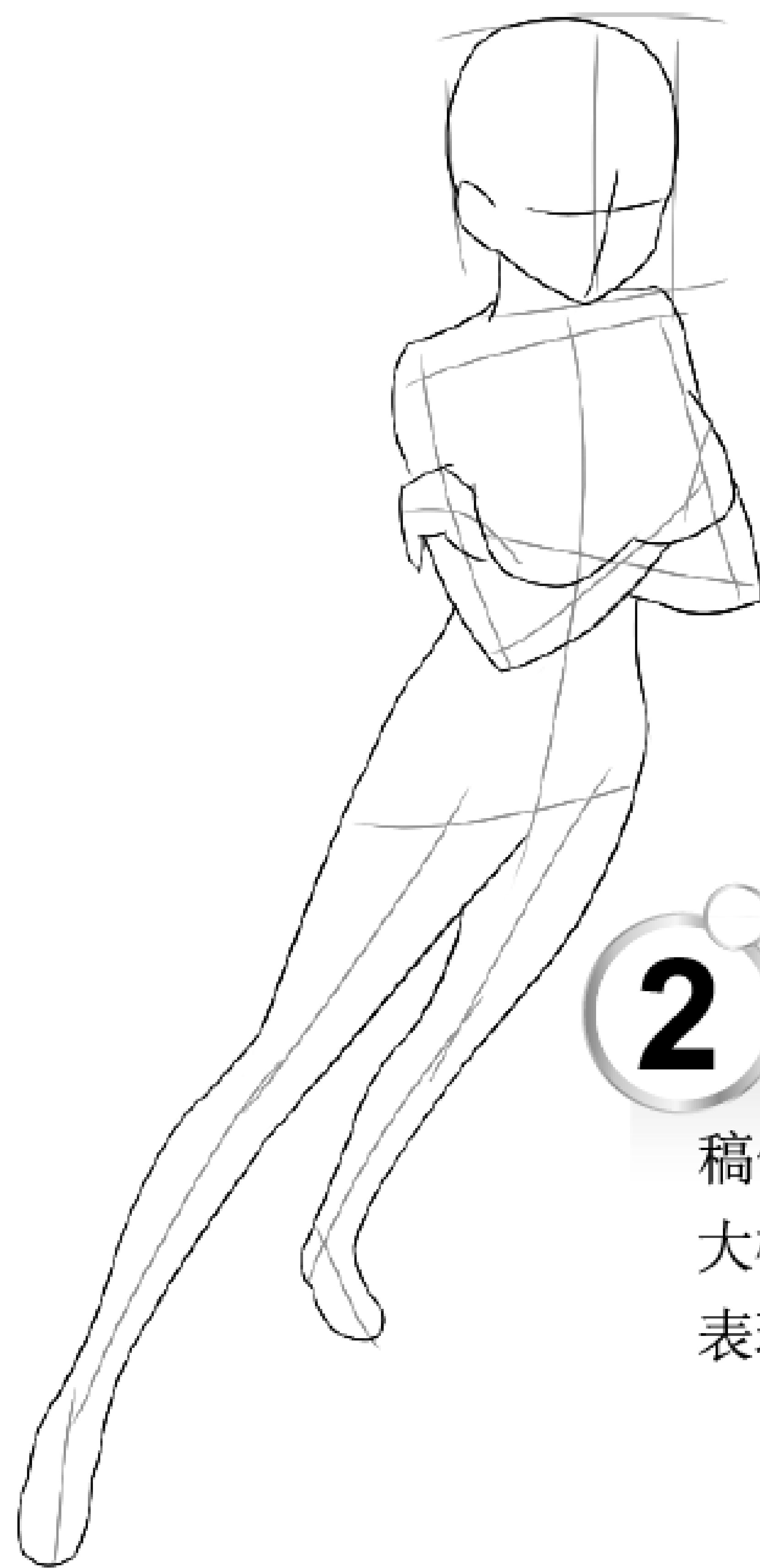
4.3.4 实战——轻视女生的绘制

轻视敌对的表情通常在少女漫画中表现得比较多，人物以犀利的眼神漠然地看着对方的样子。

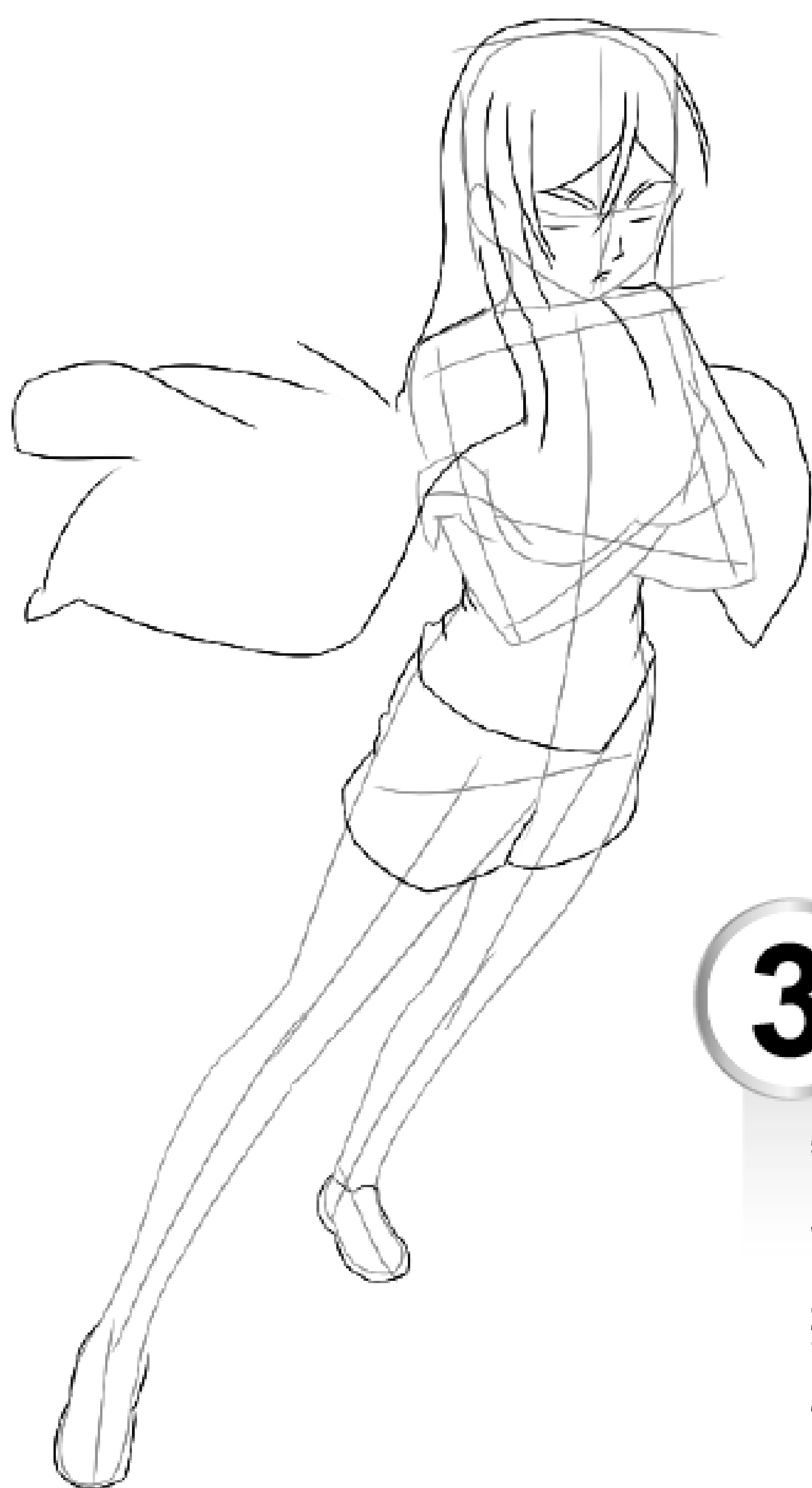
绘制草图



1 用线条简单地勾勒出俯视状态下人物双手交叉站立的姿势。



2 顺着人物的线稿勾勒出人体，以大概的身体结构来表现人物的动作。



3 根据人体将人物的外貌和穿着绘制出来，外套直接披在肩上配合人物情绪的气氛。



4 细化人物，给头发添加线条使头发丰富起来，并给衣服添加褶皱使衣服不那么死板。



绘制草图



5 绘制出人物的头部和上半身，刻画出五官，眼神比较犀利，瞪着大大的眼睛表现人物轻视不屑的表情。



6 添加阴影，要根据每缕头发的形状与动向绘制阴影，衣服要根据褶皱来绘制阴影。









7 将人物的下半身用线条勾勒出来，注意线条的流畅性和粗细的变化，这样绘制出来的人物才会生动。

8 绘制阴影，使人物的立体感和画面感增强，绘制的阴影形态要不一样，画面才会自然。

9 整理画面，最终效果图完成。女生瞪着大大的眼睛，露出轻视不屑的眼神，外套直接披在肩上、双手交叉放着，表现人物自信满满的内心情绪。

腰部的褶皱比较多，注意线条方向的统一，阴影要根据褶皱的方向来绘制。

4.3.5 实战——俏皮女生的绘制

俏皮可爱的绘制手法一般是以人物的表情为主，欢快的表情搭配活泼的动作。

绘制草图



1 首先用线条勾勒出人物半蹲的姿势，双手放在膝盖上，身体微微向前自然弯曲。



2 根据线稿勾勒出人物的身体，人物的姿势显现出来。注意人物的肩膀与头的连接处，脖子已经被挡住看不见了。



3 大概地勾勒出人物的外形样式。这是一个有着一头飘逸直发、身着长裙的女孩样式。



4 逐步将人物的外形完善起来，添加发丝，使头发的层次感出来，再给衣服添加褶皱，使衣服的立体感体现出来。

整理画面





5　在草图的基础上绘制出人物的头部和上半身。绘制头发时线条要流畅，这样才能有飘逸的效果。

6　添加阴影，阴影的整体是偏下方的，绘制时可根据所绘制的线稿来添加，衣服的阴影根据褶皱来绘制。

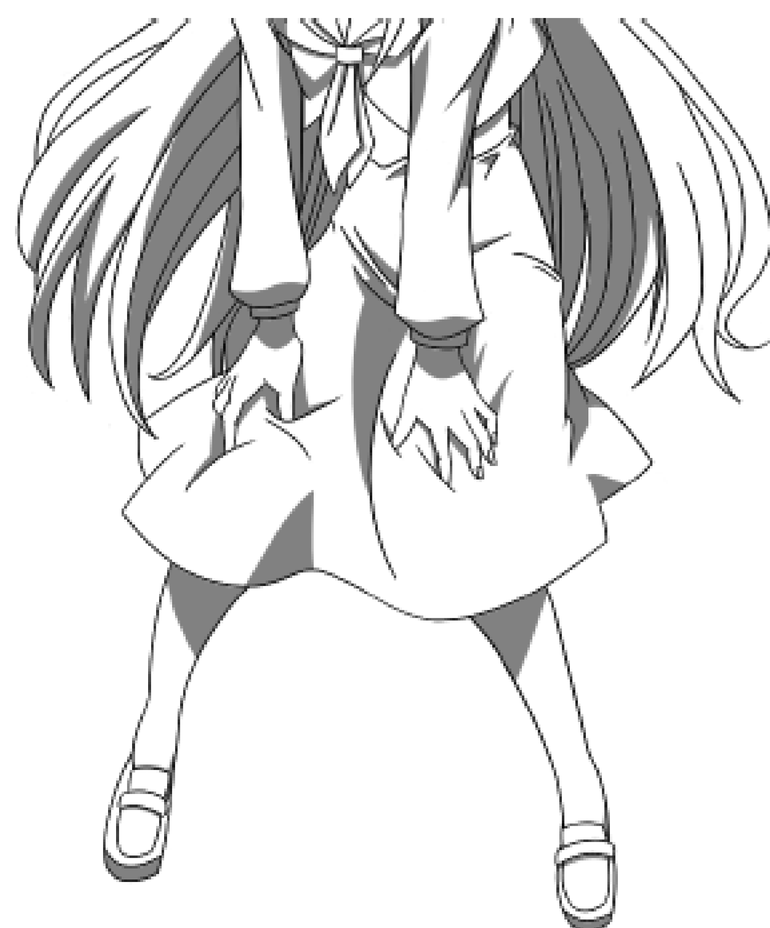


7　绘制出下半身，这个半蹲的姿势要注意腿部的三个关节位置，这样才能更好地绘制出腿部的透视画面。



8　绘制阴影，光源是从上方照射下来的，所以背光的地方就是阴影的地方，根据褶皱绘制出阴影效果。





9 整理画面，最终效果图完成。这样一个俏皮可爱的美少女便绘制完成，人物一头飘逸的长发被发圈固定在脑后，双手撑在膝盖上。

眼睛一睁一闭的表情，突出人物活泼可爱的性格。

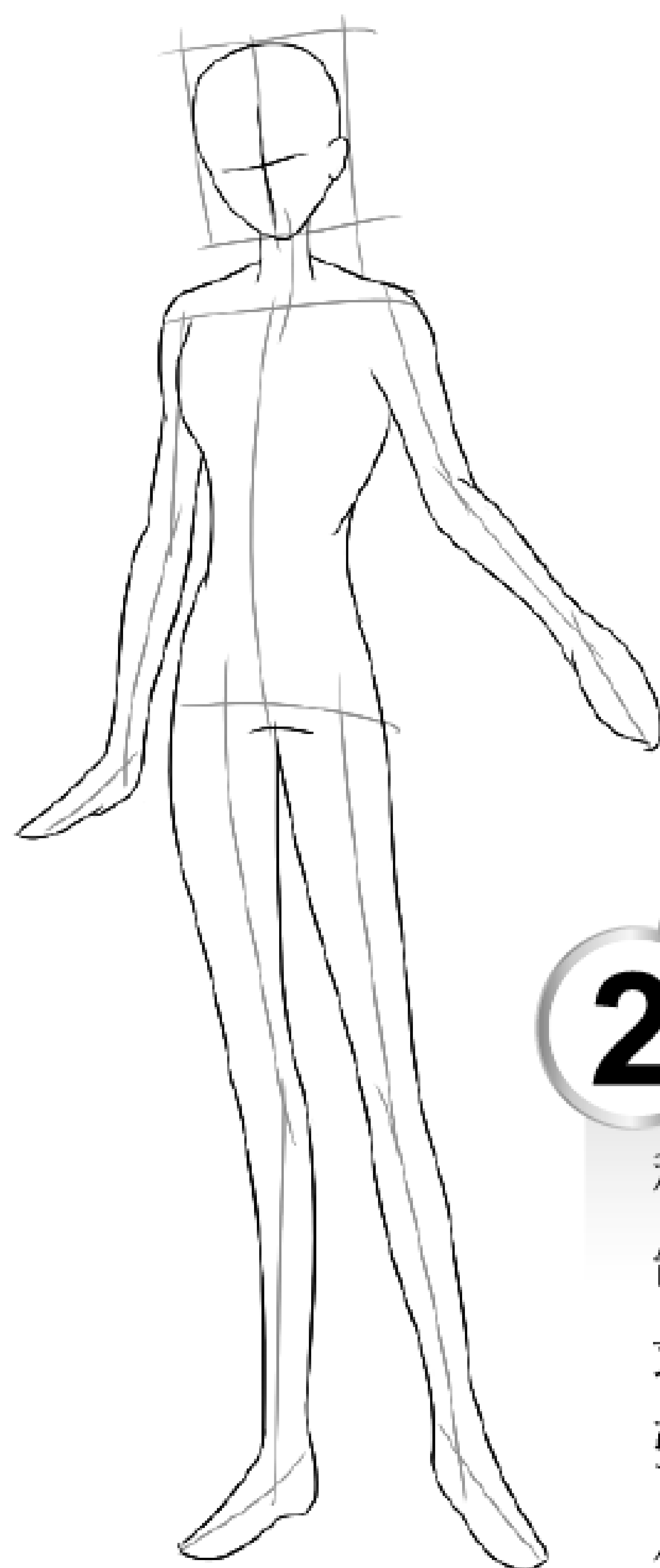
4.3.6 实战——开心女生的绘制

人物开心时一般都会伴随着放松的肢体语言来表述人物的内心情绪，如舒适的站姿。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物大概的姿势，以此表现出人物动作的骨架，以便后续确定形体结构整体的绘制。



2 顺着人物的线稿将人物的形体绘制出来，双腿平行站立，一只手在前张开，另一只手在后微微翘起。



3 在人体的外层添加外形样式，身着别致的校服百褶超短裙。



4 完善人物的外形，给头发添加线条，使其丰富起来，并给衣服添加褶皱，使衣服更加立体。

整理画面





5 用流畅的线条将人物的头发和上半身绘制出来，注意线条要有粗细的变化，绘制头发时注意要有层次感。

6 添加阴影，注意头发在脸颊上投下的阴影要绘制出来，表现出头发和脸颊之间的空间感。



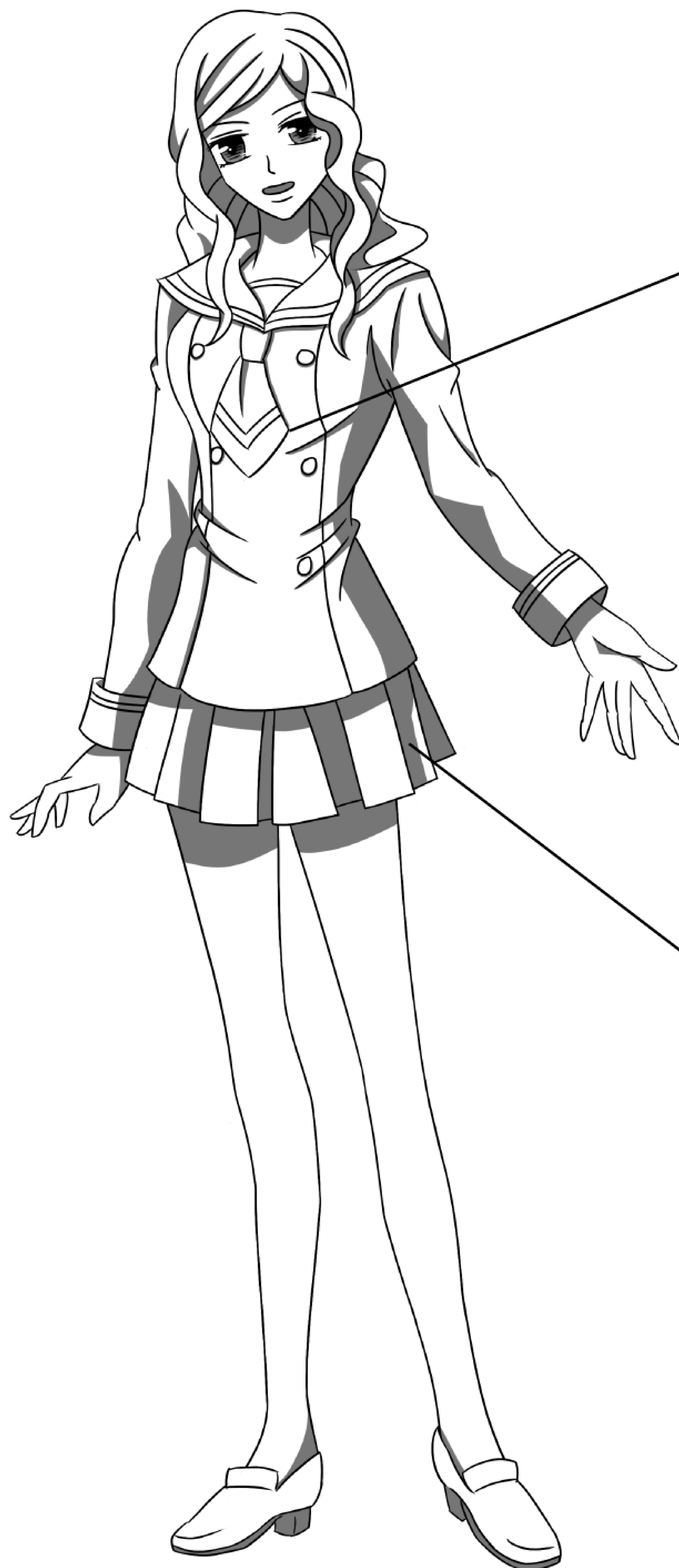


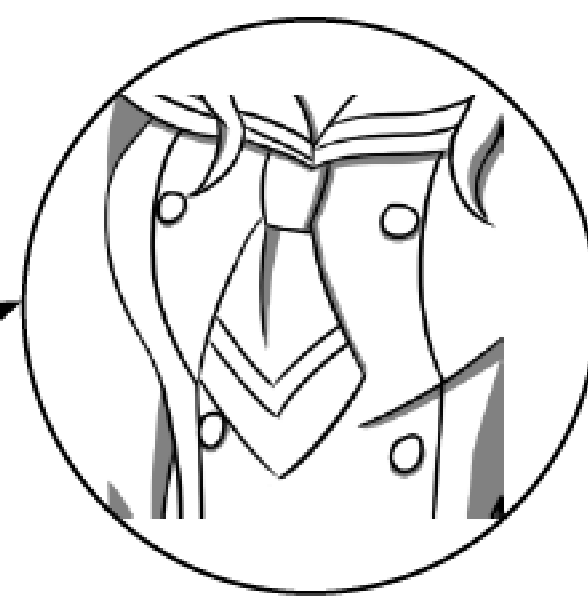
7 将人物的下半身细节刻画出来，注意人物穿的是丝袜，没有太多褶皱，线条要顺畅。

8 绘制出下半身的阴影，使画面感和立体感增强，阴影的绘制与上半身阴影方向要一致。

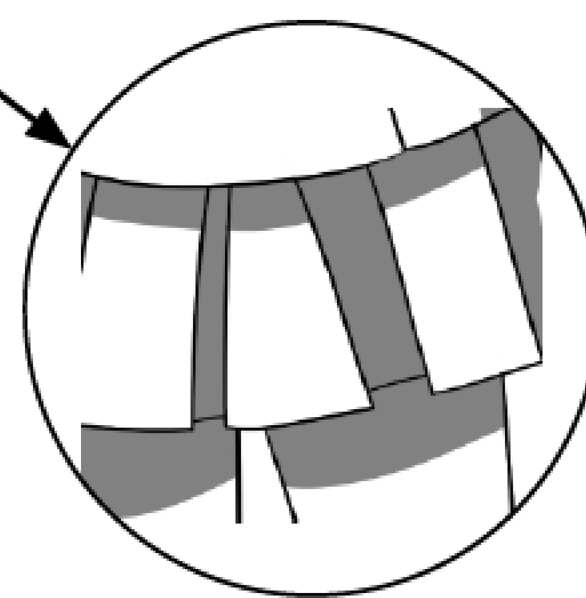


9 整理画面，最终效果图完成。一个站着的美少女便绘制完成。少女身着校服，睁着大大的眼睛，嘴巴微张，脸上露出开心的微笑。





校服上配上领结和整齐排列的两排扣子，显得更加别致。



注意人物的上衣在百褶裙上留下阴影的同时，百褶裙也在人物大腿处留下阴影。

第5章

头身比例线稿草图的绘制

在漫画绘制中，头身比例是一个非常重要的内容，为了更突显人物的情绪和性格，漫画角色的外形也会有所改变，使得不同漫画人物形象会更加丰富。本章将重点介绍头身比例的认识和不同头身比的画法，使读者更好地了解人物头身比的运用。



5.1 头身比例的认识

在动漫中，人物头身比例、高矮胖瘦等各种不同的身材都可以体现出不同的人物角色，本章将针对6种不同身材比例的人物进行绘制，让读者体验不同头身比例绘制的过程。

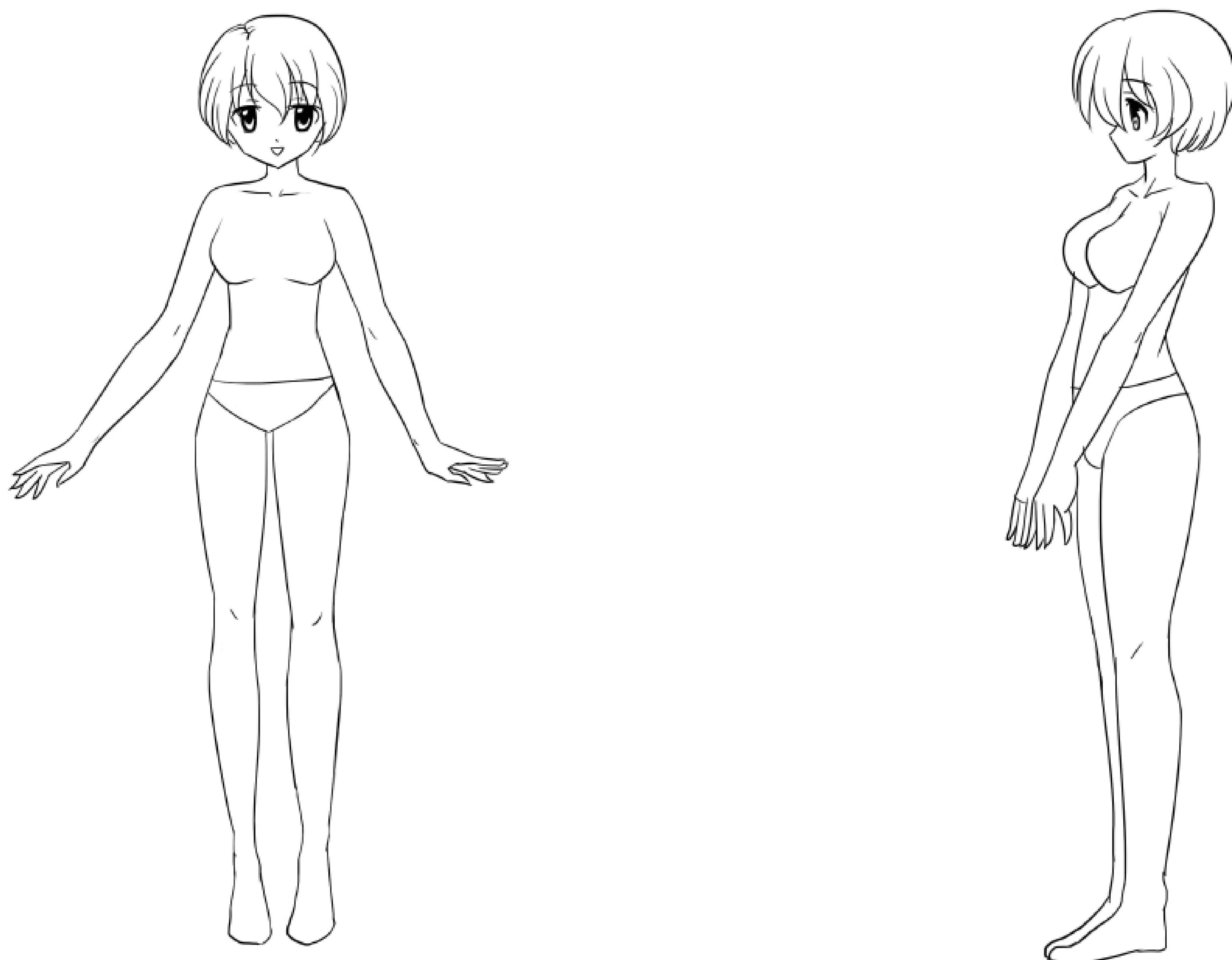
5.1.1 写实人物的头身比例

在现实生活中，可将人体划分为7.5头身，根据下图分析，可将人体分为8个部分，分别为头部、胸部、腰部、腹部、大腿、膝盖、小腿和脚。

写实人体示意图

5.1.2 漫画人物的头身比例

漫画中的人物可以脱离现实的人体比例进行各种变形，从2头身到8头身都是可以的。在绘制漫画人物之前，要了解人体标准的比例和基本要点，这样才能绘制出更加自然的漫画人物形象。

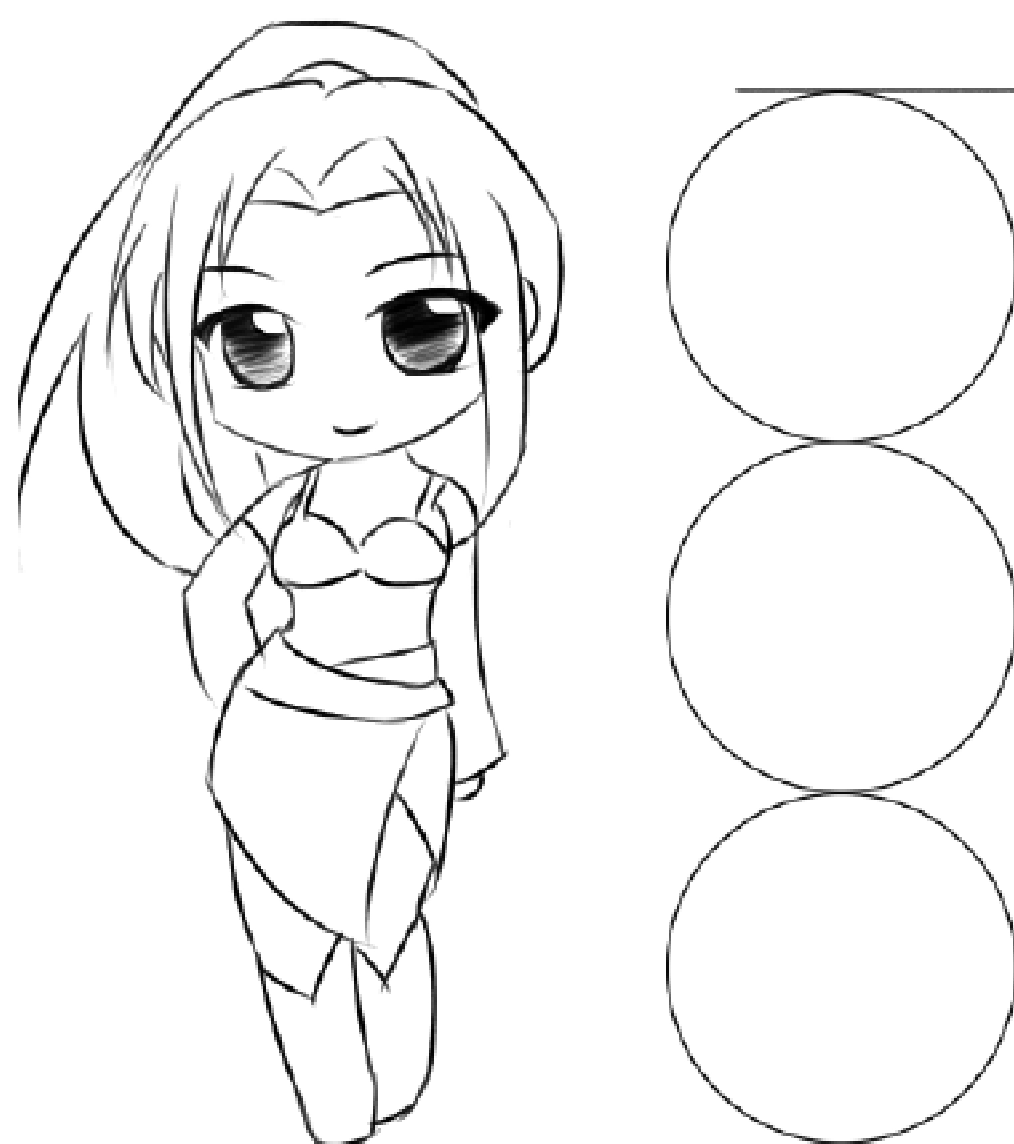


动漫人物的身体有着很大的简化，了解写实人体比例之后，现在来了解动漫人物头身比例具体的表现与绘制方法。



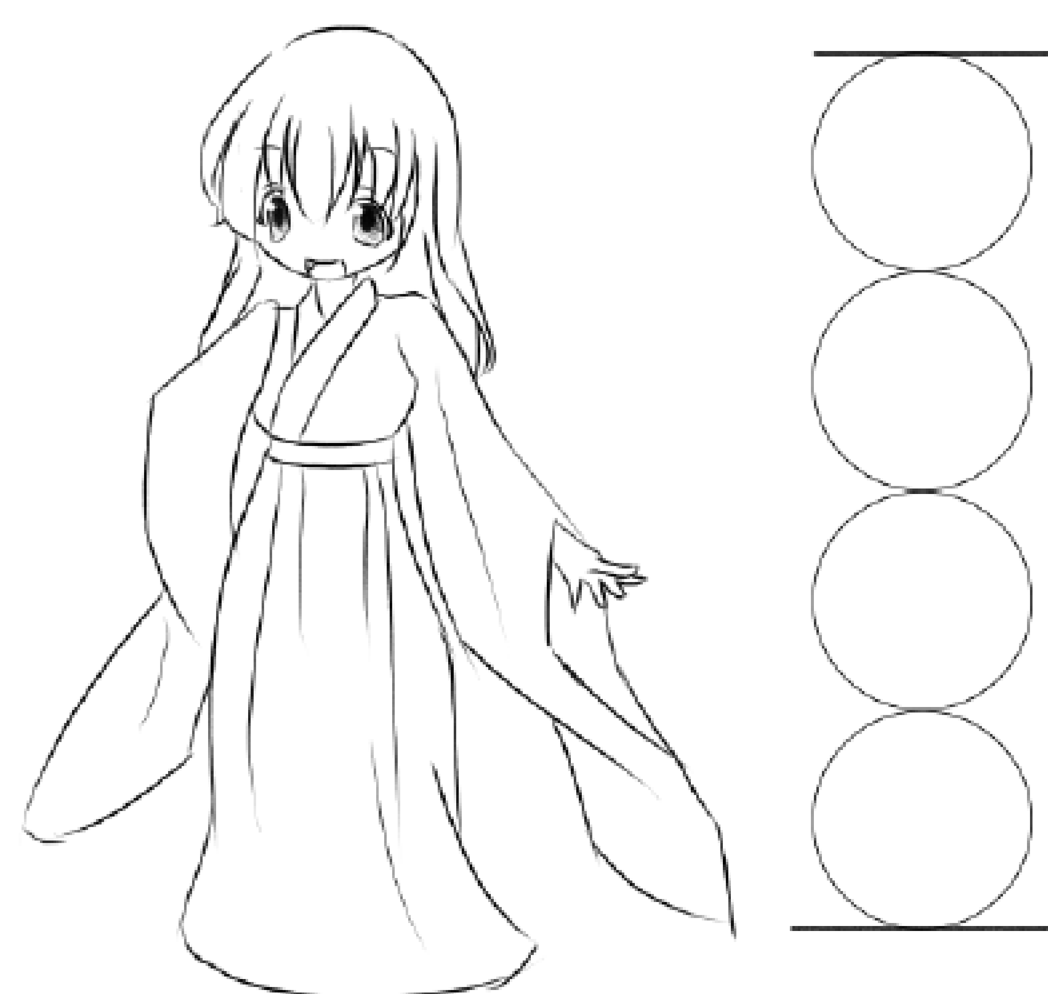
2头身

2头身的人物主要表现在人物的头部，下身简单表现即可。



3头身

3头身的人物身体结构并不明显，但姿态要出来。



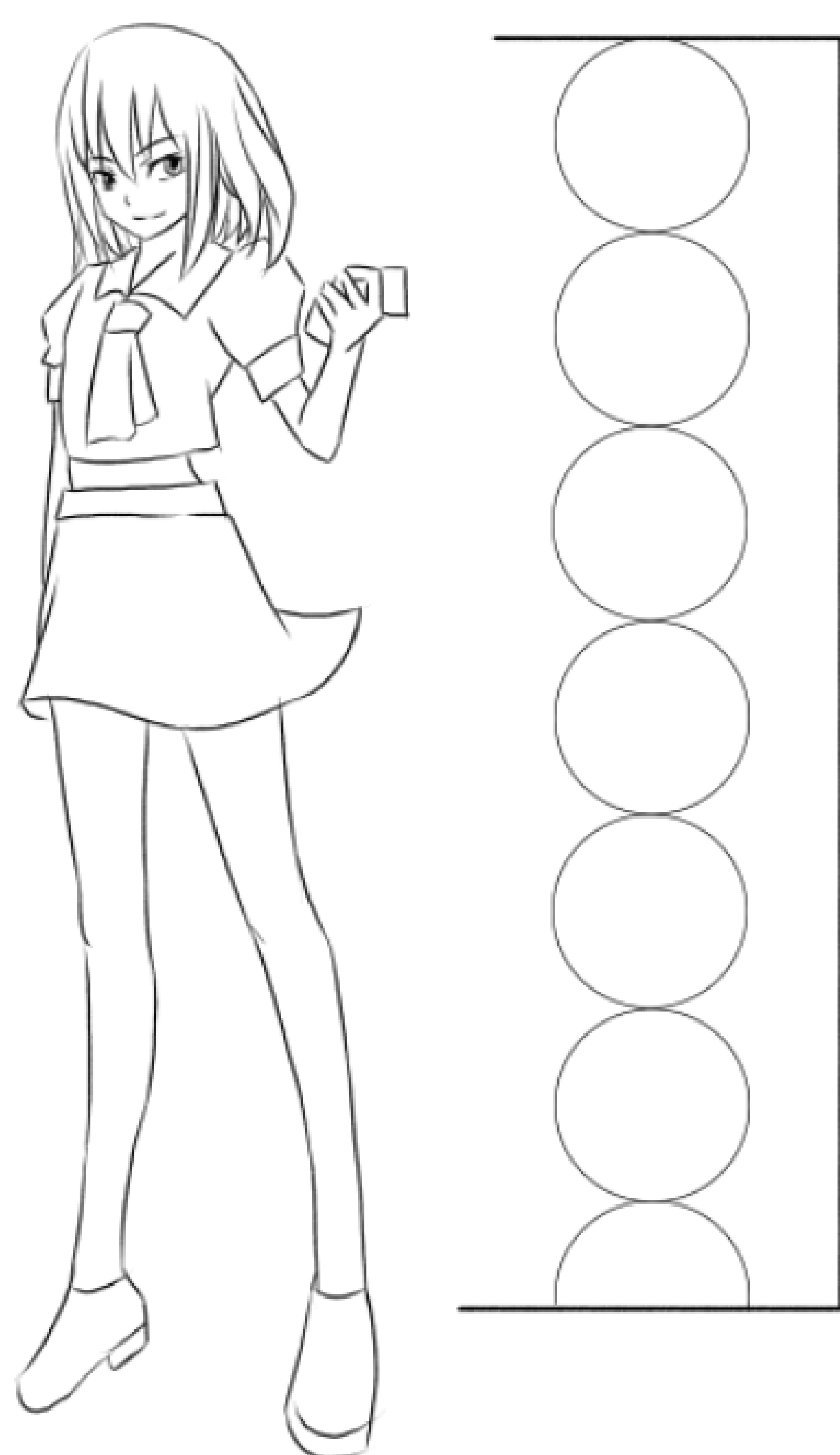
4头身

4头身的人物身体各方面体现出来，人物比较圆润可爱。



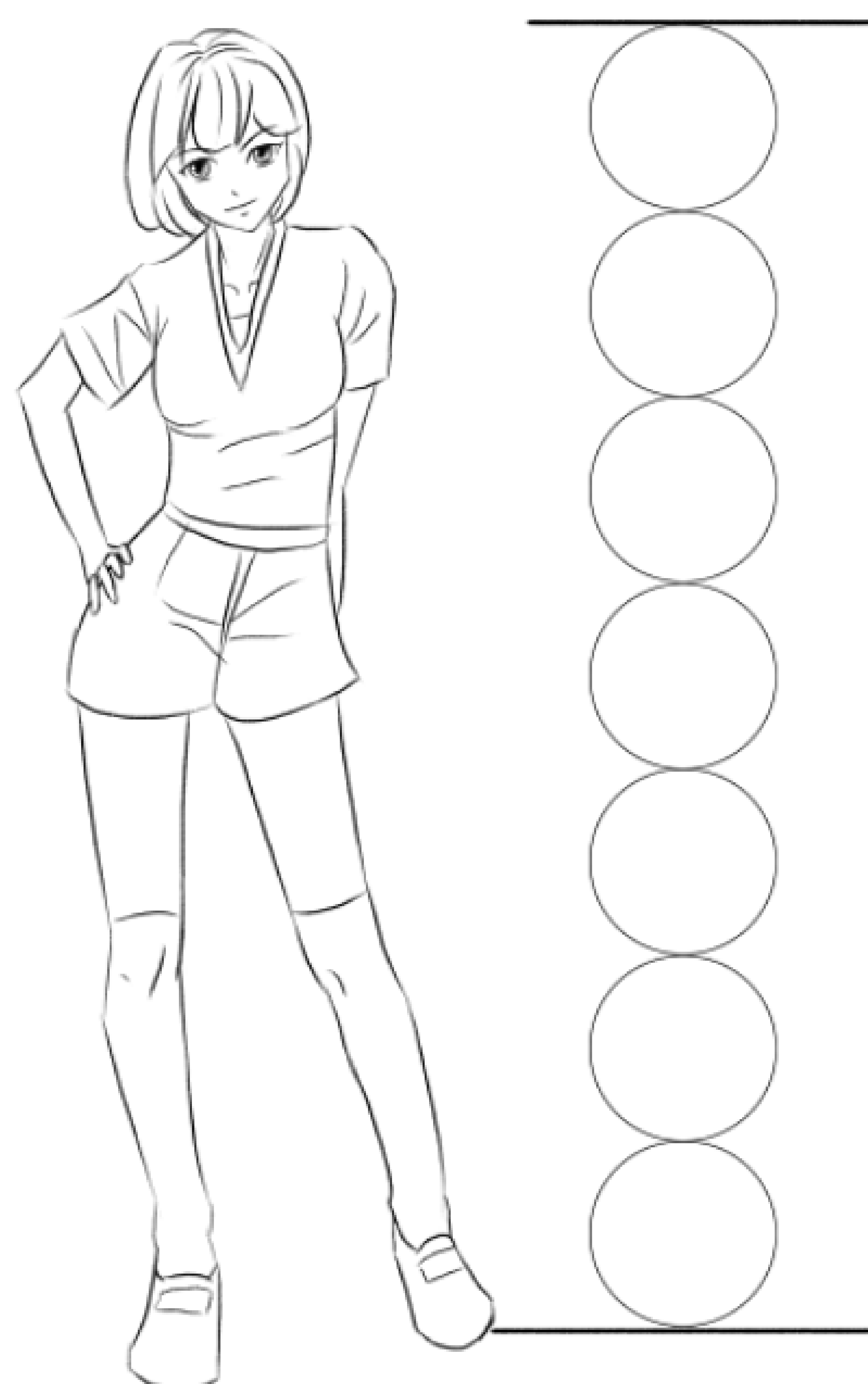
5头身

5头身的人物已经是成人的身高，但给人的感觉还是很可爱。



6.5头身

6.5头身的人物是成年人的身材，人物的四肢关节明显，给人以成熟的感觉。



7头身

7头身的人物身材高挑、四肢修长，女性会显得成熟、性感，男性会显得高大、挺拔。



5.2　6种不同头身的典型案例绘制

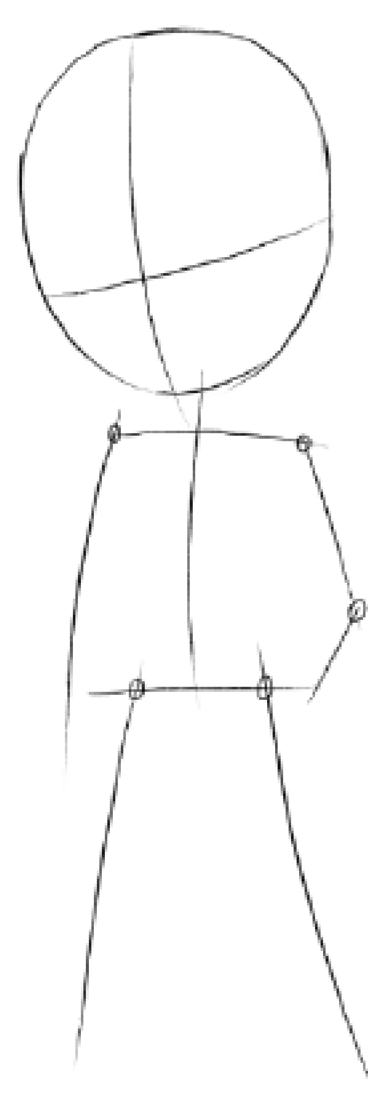
在漫画中，我们不仅可以从人物的头部对角色进行辨识，还可以通过角色的头身比来辨识人物的年龄、身份等。通过前面已经学习的知识，下面开始进行不同头身比角色的绘制案例。

5.2.1　实战——3头身Q版角色的绘制

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物一手叉腰站立的姿势。



2 用十字线标出五官的位置，再找出有明显转折的关节部位。



3 人物是3头身的Q版角色，因此绘制身体结构时应比平时圆一些。



4 绘制出衣服和发型轮廓。绘制Q版角色时，造型要化繁为简。

整理画面





5 绘制出人物的头发和五官。Q版人物的眼睛尽可能地绘制得大一点。

6 详细刻画眼睛。Q版人物讲究简化，但是眼睛要刻画精致。





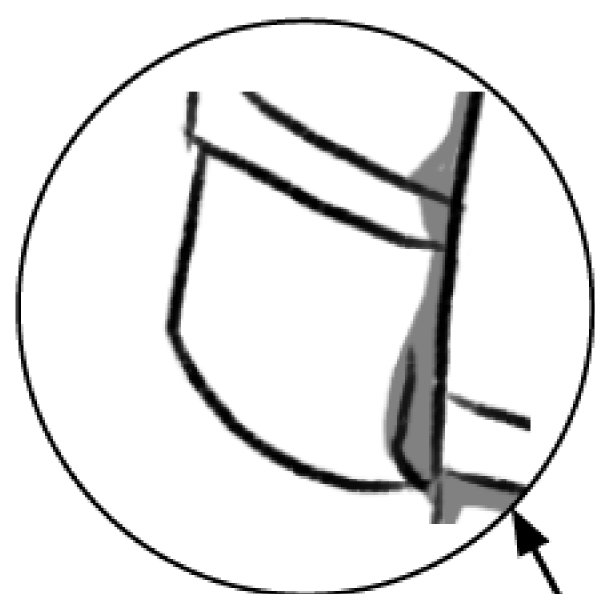
7 擦掉多余的线条，调整整体。衣服比较简单，褶皱不宜过多。

8 绘制阴影，增加画面的厚重感，整理画面，完成效果图。

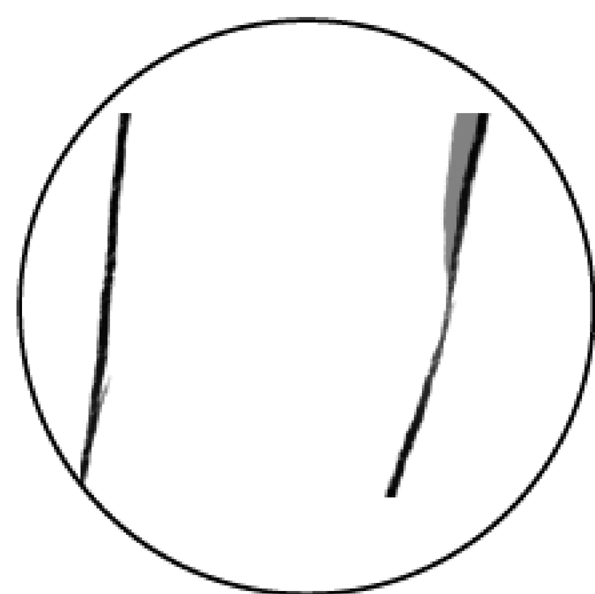


9 通常情况下，Q版漫画采用2头身、3头身来塑造人物形象，因此角色的身体会比较小，画面动作、褶皱不宜过多，整体画面应该简洁大方，在五官和表情方面详细刻画，才能使人物生动可爱。

在简洁的Q版漫画中，身体部位的细节不需要太详细，例如手指，如果过于刻画，反而会画蛇添足，影响美感。





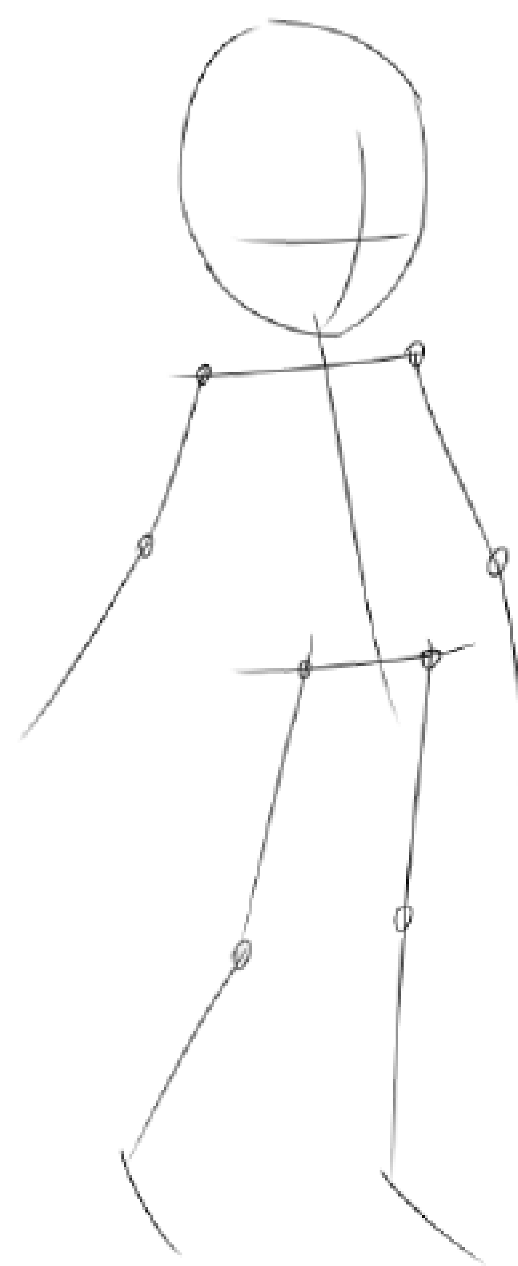


关节部分尽量画得圆润，使角色更加可爱。

5.2.2 实战——4头身儿童的绘制

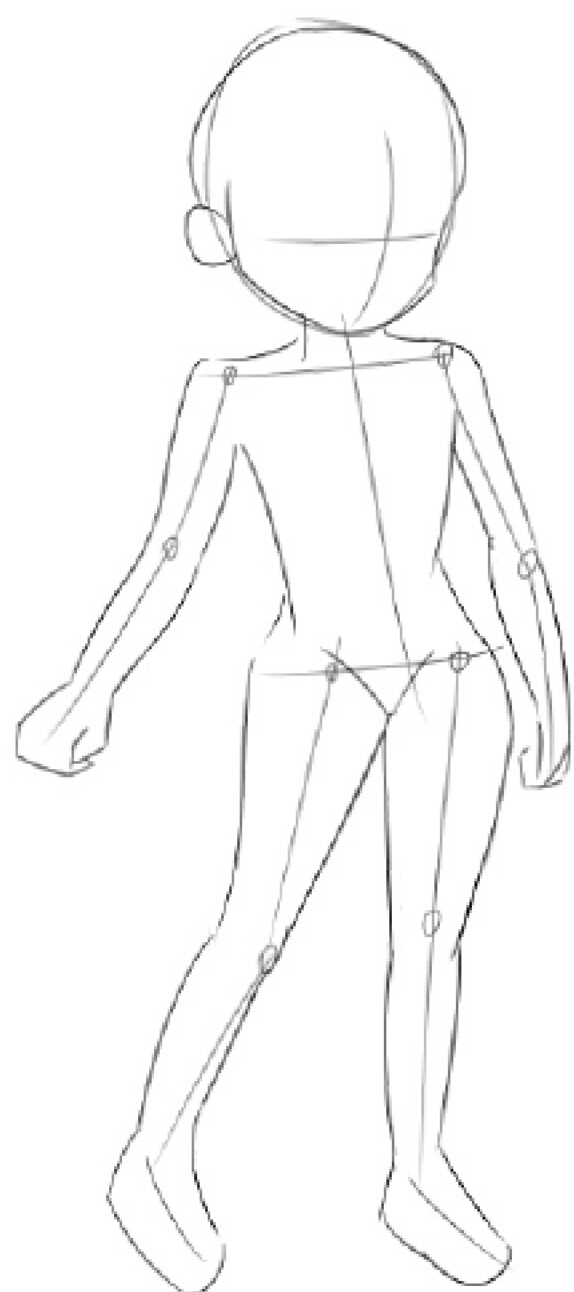
绘制草图





1 首先用线条简单地勾勒出小男孩站立的姿势。

2 用十字线标出五官的位置，找出四肢的关节部位并标记出来。





3 4头身儿童的塑造和3头身Q版人物的塑造大体相近，人物要尽量圆润。

4 绘制出衣服的轮廓，并将头发和眼睛初步绘制出来。







5 适当添加褶皱，应有疏有密，并绘制出鞋子的结构。

6 现在可以添加一些细节来丰富画面内容，例如衣服的装饰物。

整理画面





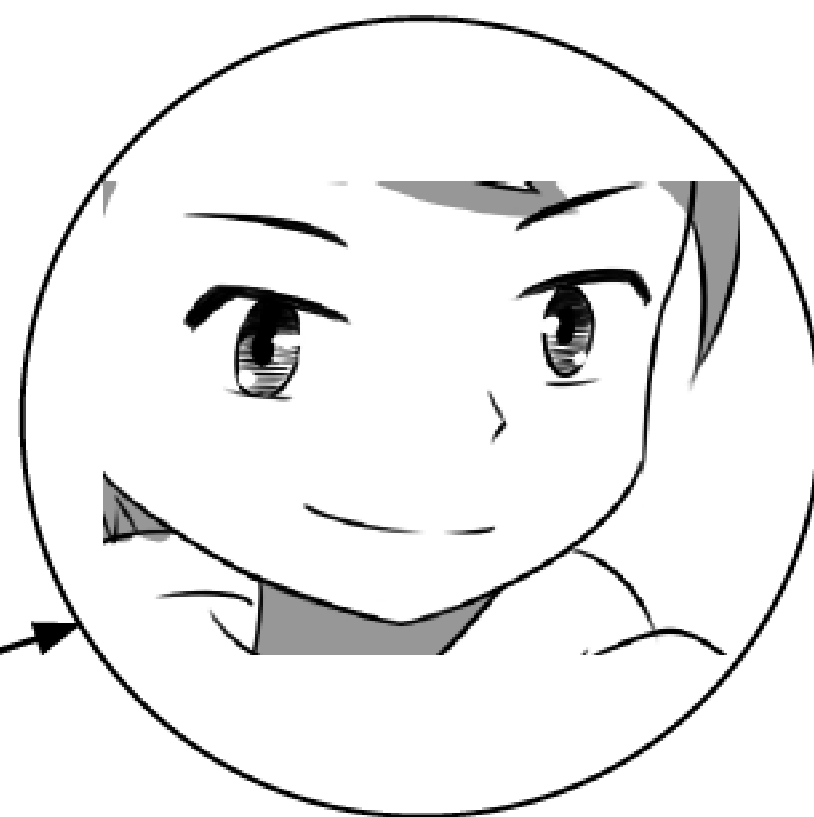
7 人物塑造完毕，擦除草图线稿，检查线条。

8 为了增强立体感，随后可以添加阴影，4头身儿童便绘制完成。

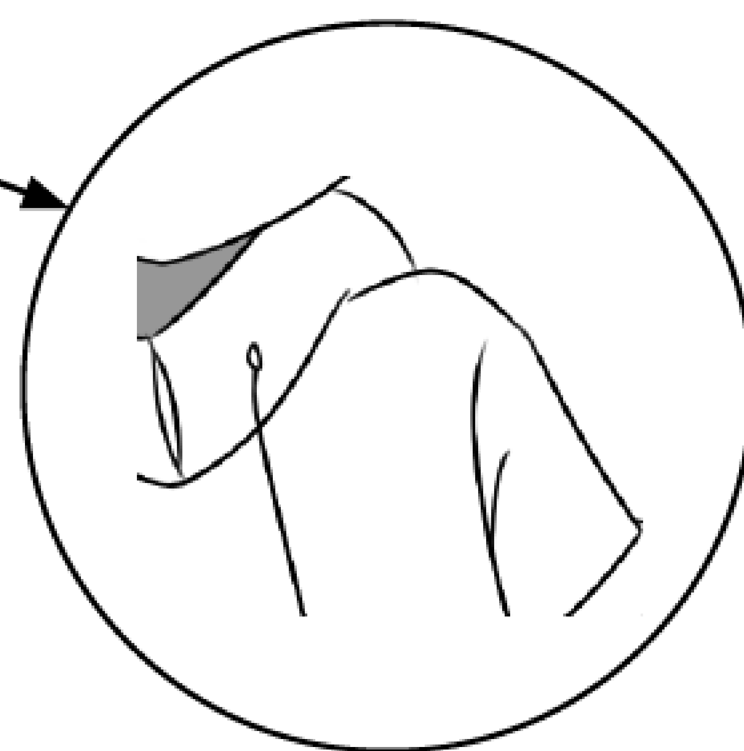
9

4头身儿童的绘制流程与Q版人物的绘制相近，但是要多一些细节，两者都需注意棱角、四肢以及关节要处理得圆润。





在绘制儿童的脸颊时要注意轮廓的棱角一定要圆润。



角色面朝左手边，微微俯视，左肩会显得比右肩偏短。



5.2.3　实战——5头身美少女的绘制

5头身的美少女正处于少年时期，身形还在发育当中，所以整个人物显得很有活力。

绘制草图



1 首先用线条简单地勾勒出5头身的美少女，身体还比较瘦小。



2 用线条勾勒出一个5头身的人体，以确定人物在画面中的位置。



3 给人物添加头发、衣服和鞋子，以确定人物的外形样式。



4 进一步刻画人物，给头发和衣服添加线条，使人物的头发丰富起来。

整理画面





5 在草图的基础上绘制出人物的头发和衣服。头发的薄厚要根据头骨来绘制。

6 绘制出人物上半身的阴影部分，使人物的立体感和画面感增强。绘制阴影时要根据光照的变化来进行。



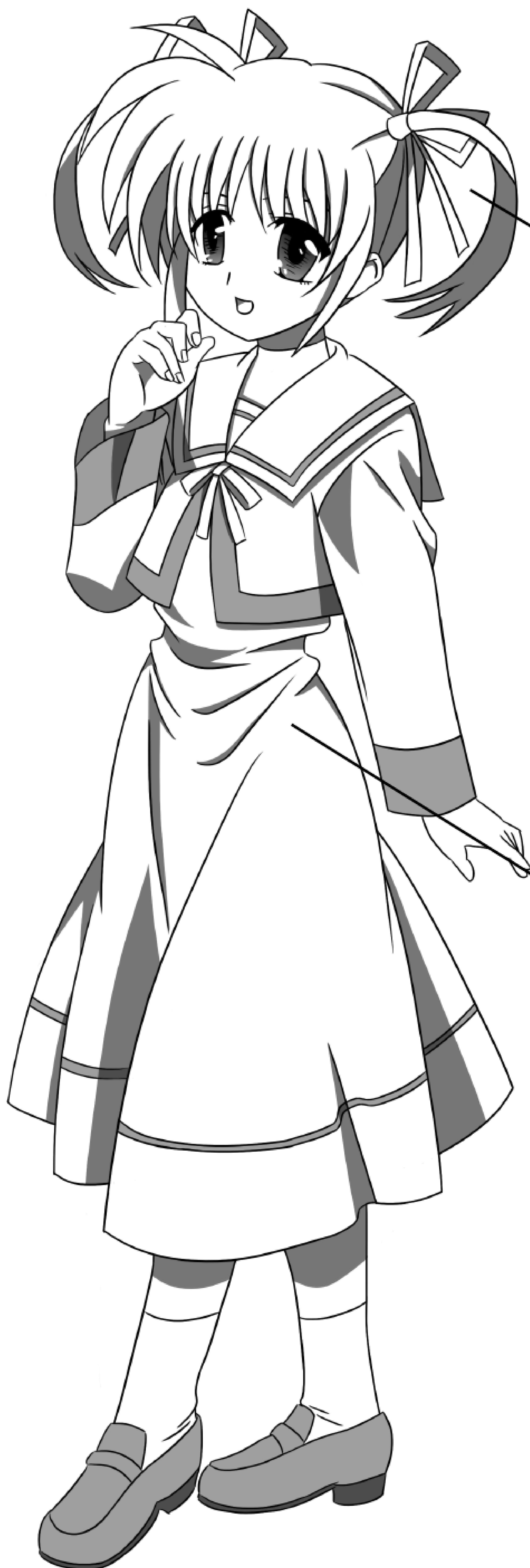


7 继续绘制出人物的下半身，人物穿着一条低于膝盖的长裙，脚上穿着一双比较小巧的皮鞋。

8 给人物下半身添加阴影时注意方向是偏下方的，阴影的边缘要圆滑，否则绘制出来的阴影看起来不整洁。



9 整理画面，最终效果图完成。这是一个5头身的美少女，身着长裙，外面一件短小的外套，头发被蝴蝶结发带绑在两侧，凸显出人物活泼可爱的性格。





精致的蝴蝶结发带将人物的碎发绑在两侧，整齐、利落。

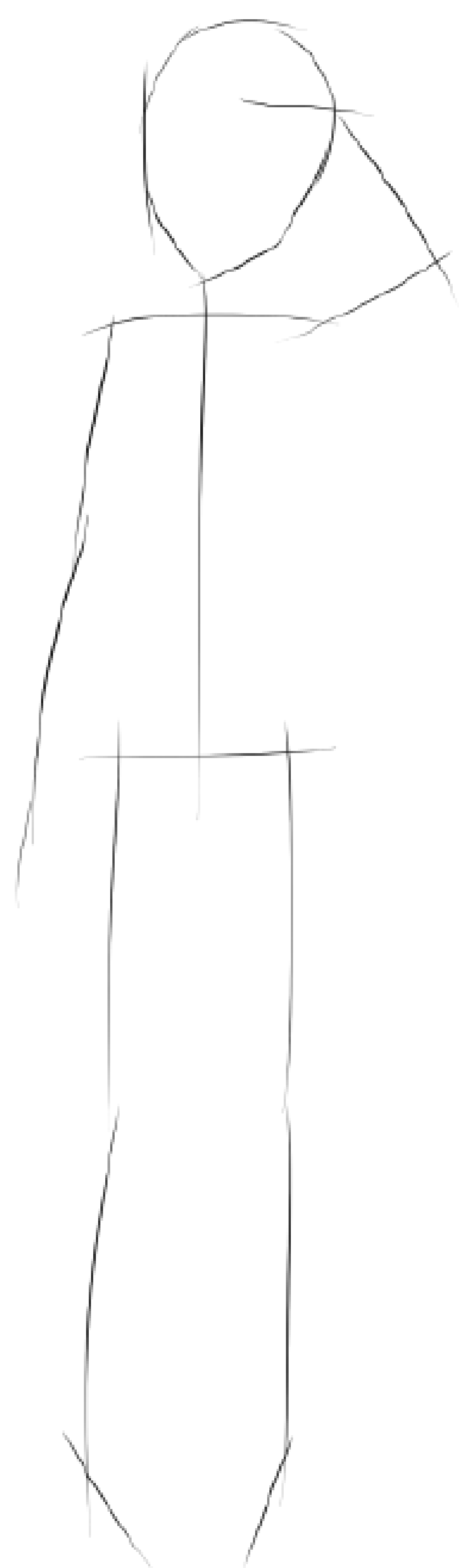


注意褶皱集中在腰部以及关节处，还要注意腰部褶皱和阴影方向的统一。

5.2.4 实战——6头身美少年的绘制

6头身的美少年通常是青少年的体型，正处于不羁的少年热血时期。

绘制草图



1 给人物设定一个6头身的身高，用线条表示出来，以便后续的绘制。



2 将人物的体型绘制出来，虽然有6头身的身高，但体形还处于不成熟的阶段。



3 将人物的外形样式勾勒出来，使人物的大概轮廓显现出来。



4 继续刻画人物，给头发添加线条，使头发丰富起来，并给衣服添加褶皱。



整理画面





5 在草图的基础上，细致地刻画出人物的最终线稿图。

6 给人物的头部和上半身添加一层阴影，使人物的立体感增强。





7 绘制出人物的下半身。绘制两条腿时线条要流畅，使人物的腿看起来光洁无瑕。

8 给人物的下半身添加阴影，阴影不必过于厚重，能够表现出人物的立体感即可。

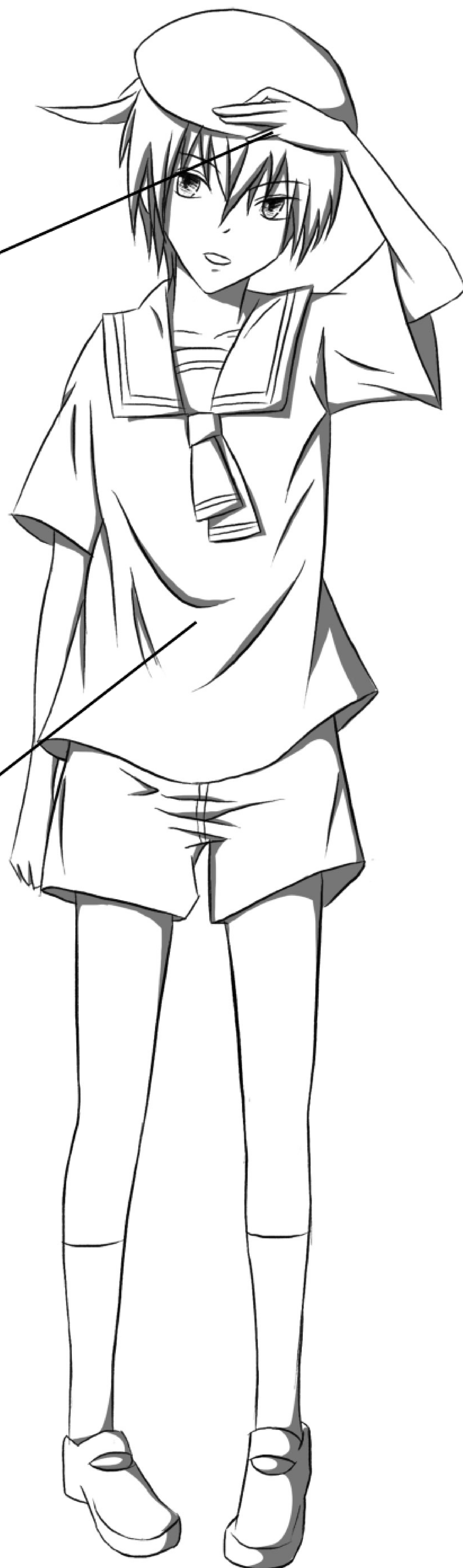
9 擦去多余的线条，最终效果图完成。少年时期的男孩正在发育时期，四肢还没有完全定型，身体还在成长当中。



手指比较优雅地压着帽檐，绘制时要注意手指的结构和前后关系。



因为衣服两边袖子的拉扯而产生的褶皱效果要绘制出来。



5.2.5　实战——7头身青少年的绘制

在漫画中，7头身适用于大多数青少年的身材，这样的身材使男孩看起来英俊挺拔。

绘制草图



1　首先用线条勾勒出人物的大概形体，一只手叉腰，另一只手微弯曲地垂在后面。



2　将人物的身体勾勒出来，注意身体结构，肩膀微侧着，左臂绘制时只露出肩头。



3　给人物绘制出一个大概的外形样式：身着衬衫和西裤，披着一件休闲的外套。



4　继续刻画人物的外形，给头发添加线条，使头发的层次感显现出来，并给衣服添加褶皱效果。

绘制草图





5 整理画面，在草图的基础上绘制出人物的头部和上半身，注意人物的层次结构要分明。

6 给人物添加阴影，阴影不必过多，但在每个背光的地方要有阴影来表现出人物的立体感。

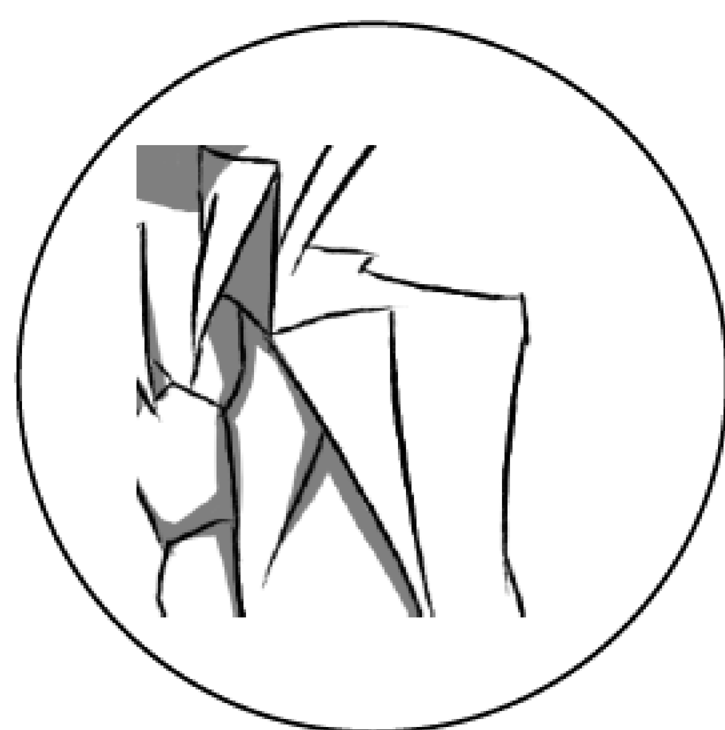


7 继续绘制出人物的下半身，裤子比较简洁，该有褶皱的地方要表现出来，否则衣服看起来会很死板。



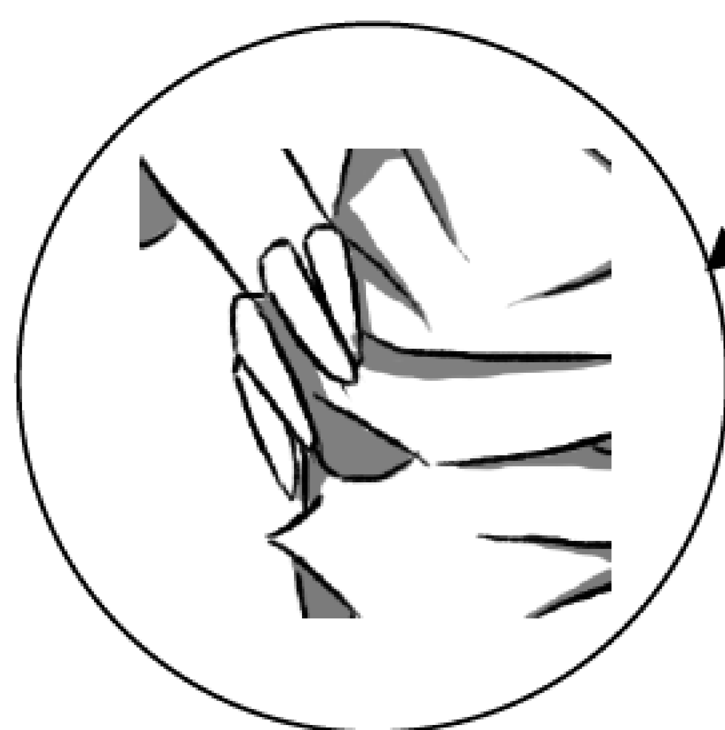
8 给下半身添加阴影。下半身的阴影要与上半身的阴影一致，阴影要根据衣服的褶皱来绘制。

9 擦去多余的线条，使画面整洁，最后看看人物的整体效果，调整人物的细节线条，直到满意为止。这样一个身材修长的青少年绘制完成。



因为视角关系，左肩只露出肩头，绘制时一定要注意，否则人物看起来极不协调。





这是一个手叉腰的动作，在绘制时要注意人物手指的运动规律，以及在不同角度下手指的显示状态。

5.2.6 实战——8头身模特的绘制

在漫画中，8头身的身材并不是很常见，比较适用于模特这类角色。

绘制草图



1 首先用线条简单地勾勒出人物的大致形态。这是一个仰视的角度，所以人物的腿看起来比较修长。



2 根据前一步的线稿绘制出人物的身体结构，以方便后续人物衣着的添加，注意人物肩膀的透视关系。



3 首先用线条简单地勾勒出人物的大致外形，贴身的服饰体现出女性凹凸有致的身材。



4 继续刻画人物，细化出头发的层次感，并绘制出衣服的纹理和褶皱感。

整理画面





5 根据草图绘制出人物的头发、面部和上半身，注意人物的肩膀和胸部表现，因为是仰视的，所以人物肩膀与胸部之间的距离要短一些。

6 给人物添加阴影，根据每缕头发的形态绘制出阴影效果，这样可以增强头发的层次感。









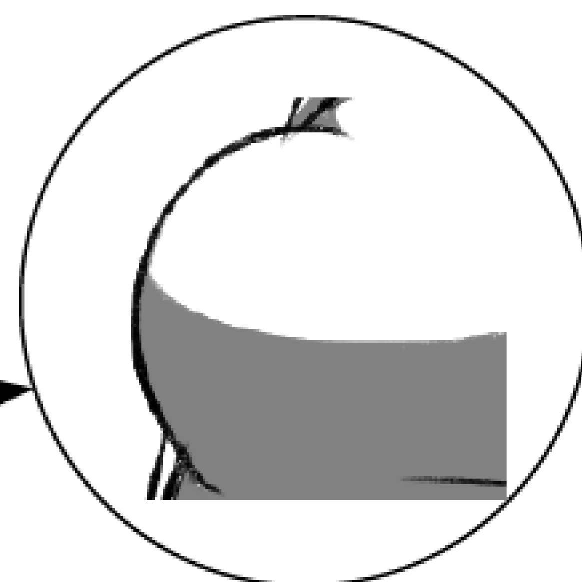
7 继续勾勒出人物的裙摆和下半身。注意绘制双腿时线条要流畅，要表现出女性腿部的曲线感。

8 根据线稿绘制出阴影效果，阴影主要体现在衣服的褶皱位置和腿部的投影位置。

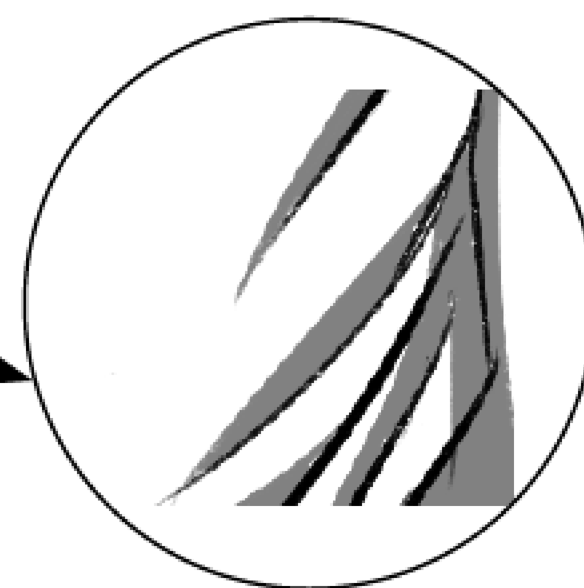




9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个身着旗袍的模特，贴身的服饰突显出模特魔鬼般的身材，一头飘逸的长发使模特看起来更加有魅力。



因为仰视的角度，使人物的胸部立体感更加强烈，阴影要根据胸部的形态来绘制。



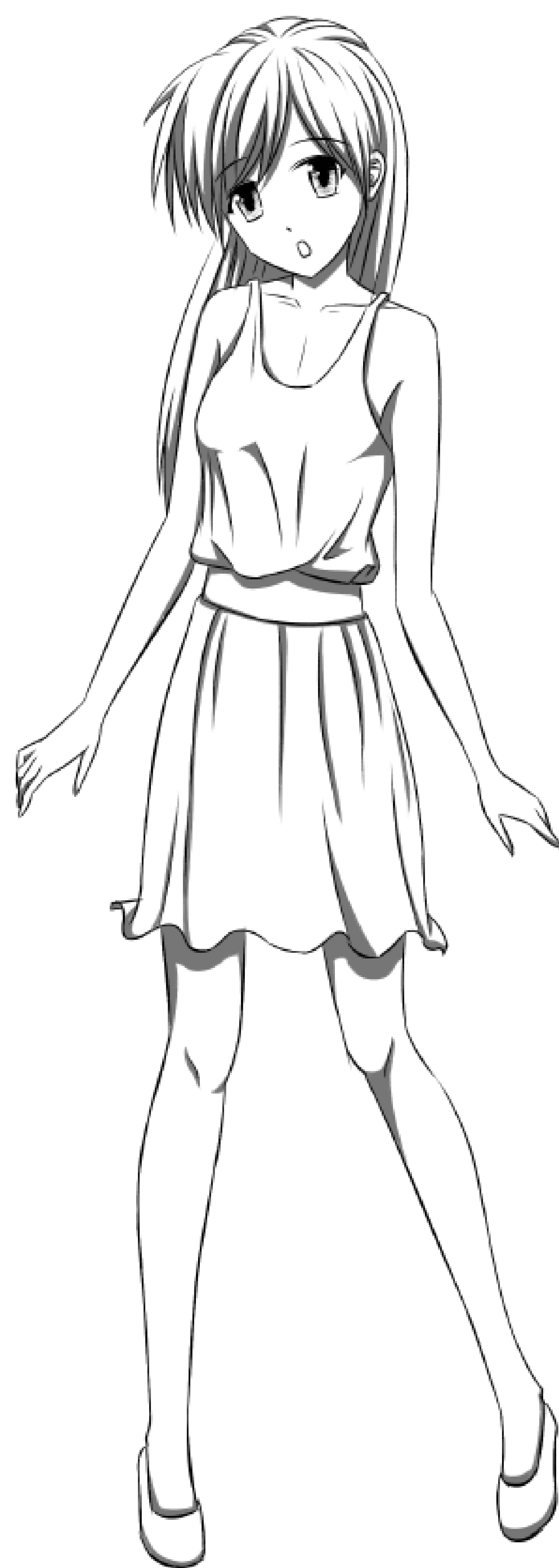
腰部和裙摆层叠的褶皱体现出衣服的宽松感和随风起舞的动感。

第6章

体型线稿草图的绘制

通过前面对身体部位的分解，本章将通过实例讲解不同的身材可塑造出不一样的人物形象。

根据年龄可以分为幼年、青年、老年，根据不同体型可以分为瘦小的体型、均匀的体型、有肌肉的体型、体型健壮的美少年、丰满性感的美少女等。

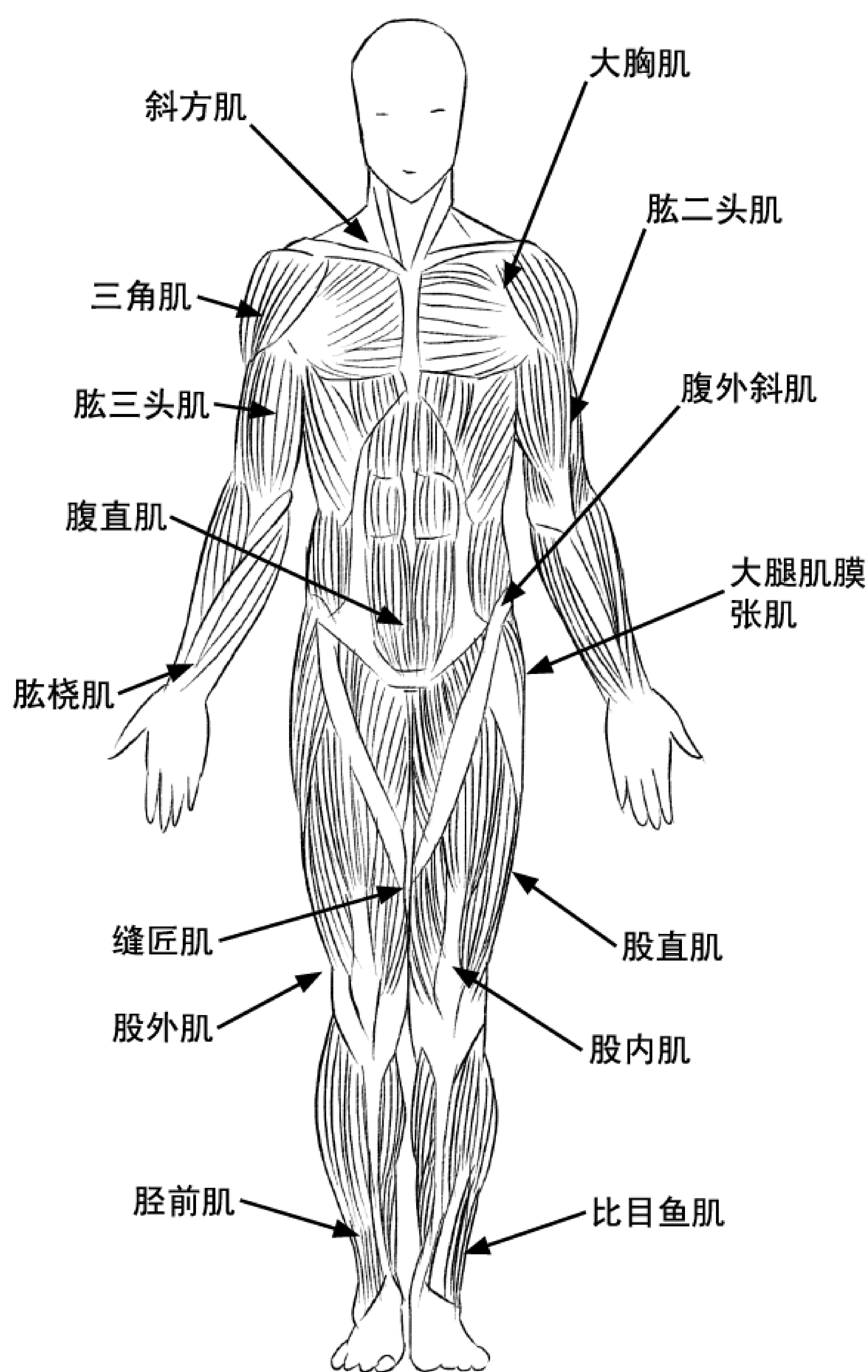


6.1 人物的身体结构

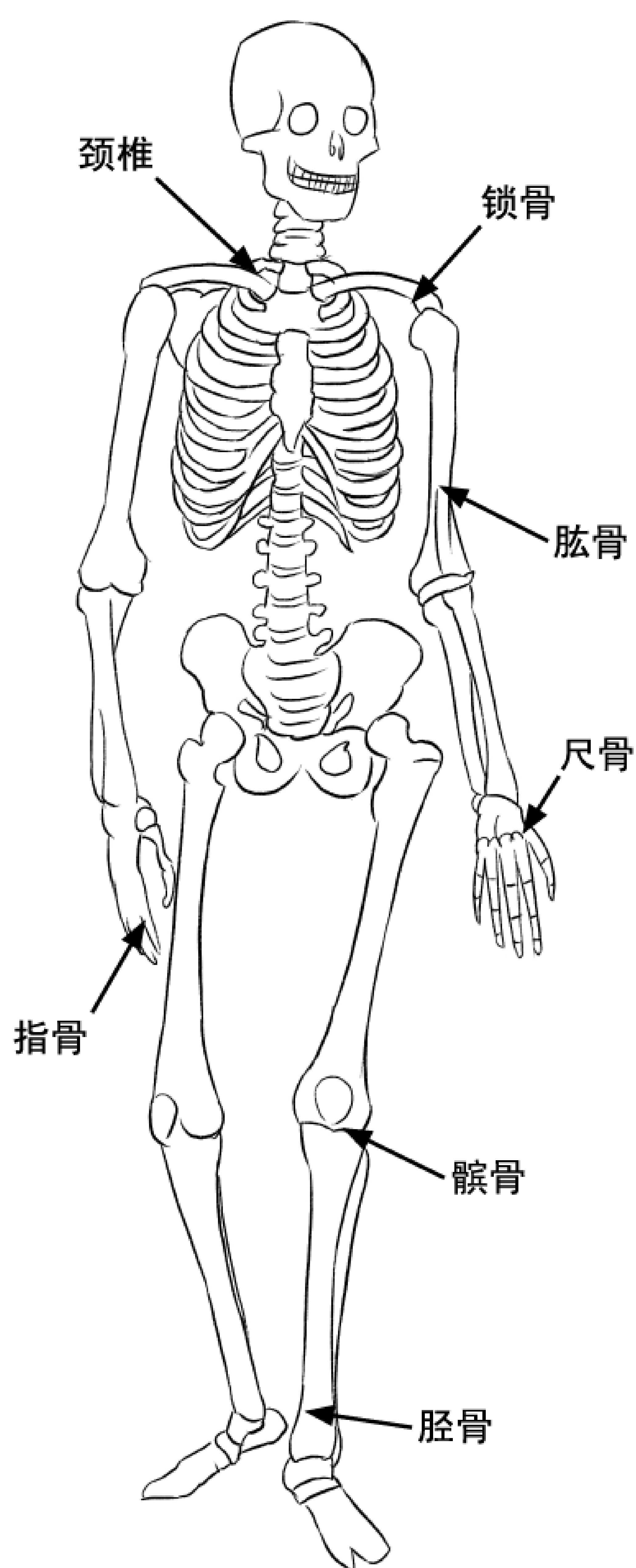
为了绘制人物的身体形态，首先要了解人的身体结构。在漫画中的人物虽然看不到骨骼，但是人物身体的每个部分均由各个骨骼支撑着，骨骼是人体的支架，决定骨骼与肌肉的生长，能帮助我们正确地绘制人体。

6.1.1 人体的基本骨骼与肌肉

人体是由600多块肌肉组成，不同部位的肌肉有着不同的结构形态。下面就来了解一下人体的骨骼结构和部分肌肉组成。



人体主要肌肉构造



人体骨骼图

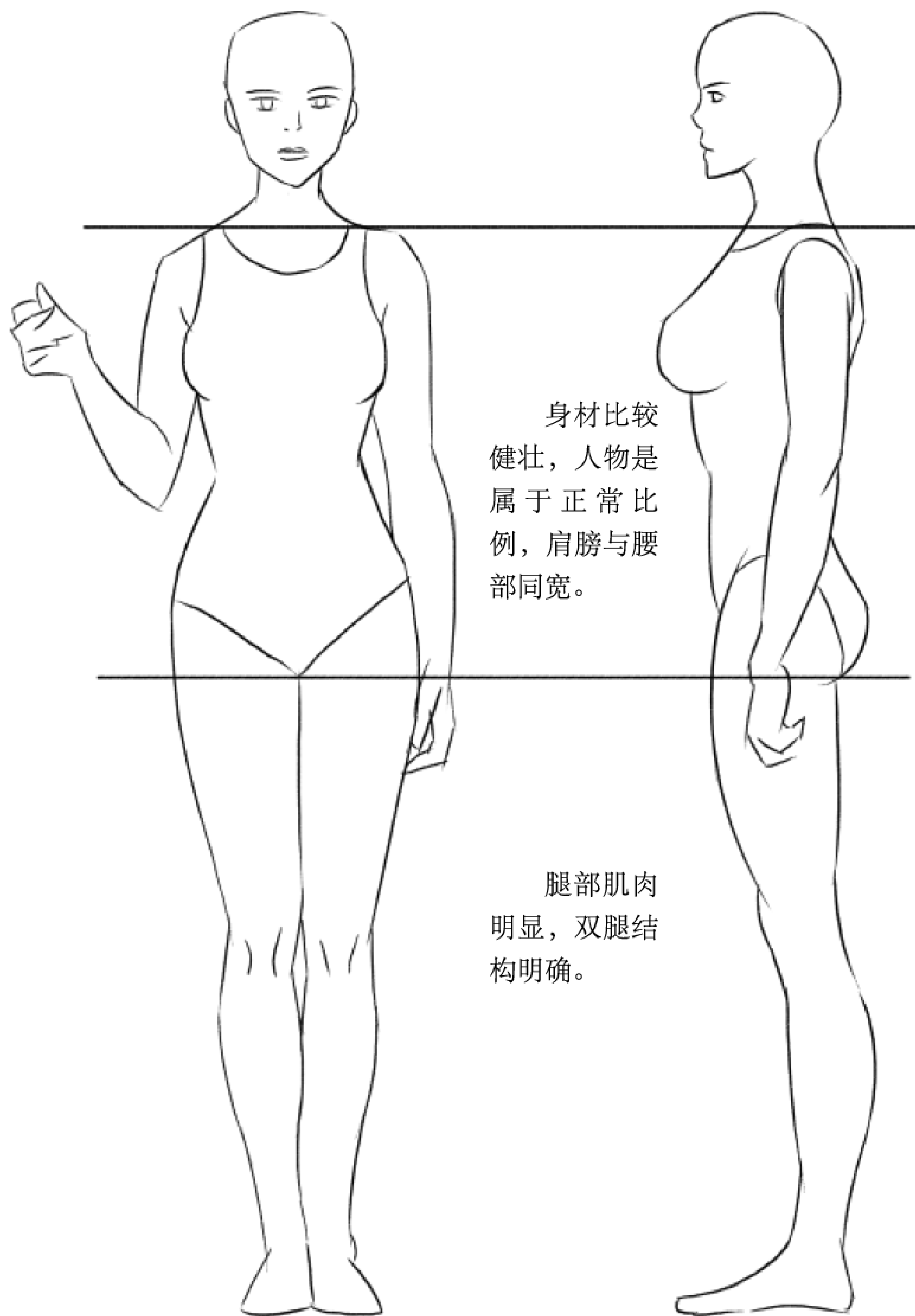
肌肉的走向、体积和分布情况决定了人物外形的健壮与瘦弱。骨骼是组成脊椎动物体内的坚硬器官，它决定了人物的身高和形态。

6.1.2　漫画人物与写实人物的区分

漫画人物与写实人物的身体结构差异不大，但漫画人物的身体更加理想化，更加美观，下面就来看看写实人物与漫画人物的身体都有哪些区别。

写实人物

写实人物的头部比漫画人物的要小一些，并且脖子要比漫画人物的粗一些，整个身体圆润而丰满。



写实人物正面与侧面示意图

漫画人物

漫画人物的身体结构更加理想化，身材比例修长且丰满，肌肉组织不明显，身体曲线感要比写实人物强一些。

头部和上身与腿是1∶1的比例，肩膀要瘦小一些，四肢修长。

双腿修长，肌肉并不像写实人物那样明显，一些关节结构不明显。

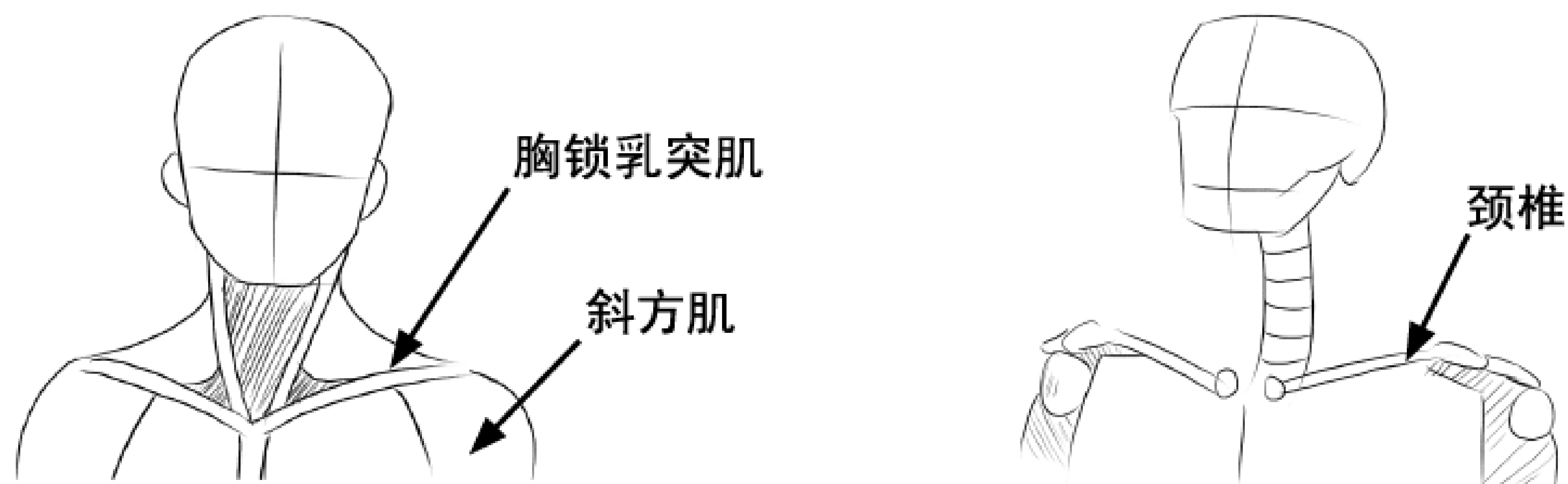
漫画人物正面与侧面示意图



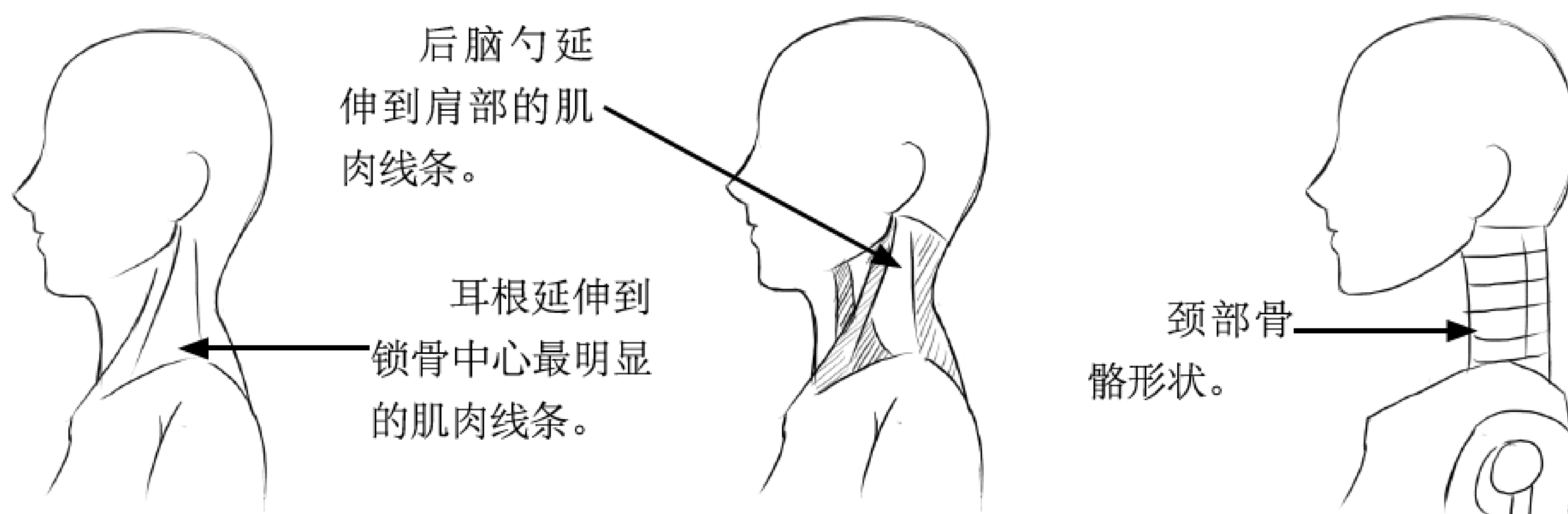
6.1.3　肩膀与脖子的表现

连接头部与身体的重要关节是颈椎，所以掌握颈椎的运动规律就可以更好地绘制人物的肩膀与脖子部分，同时也能更加有力地表达出人物的情绪和状态。

正面



侧面

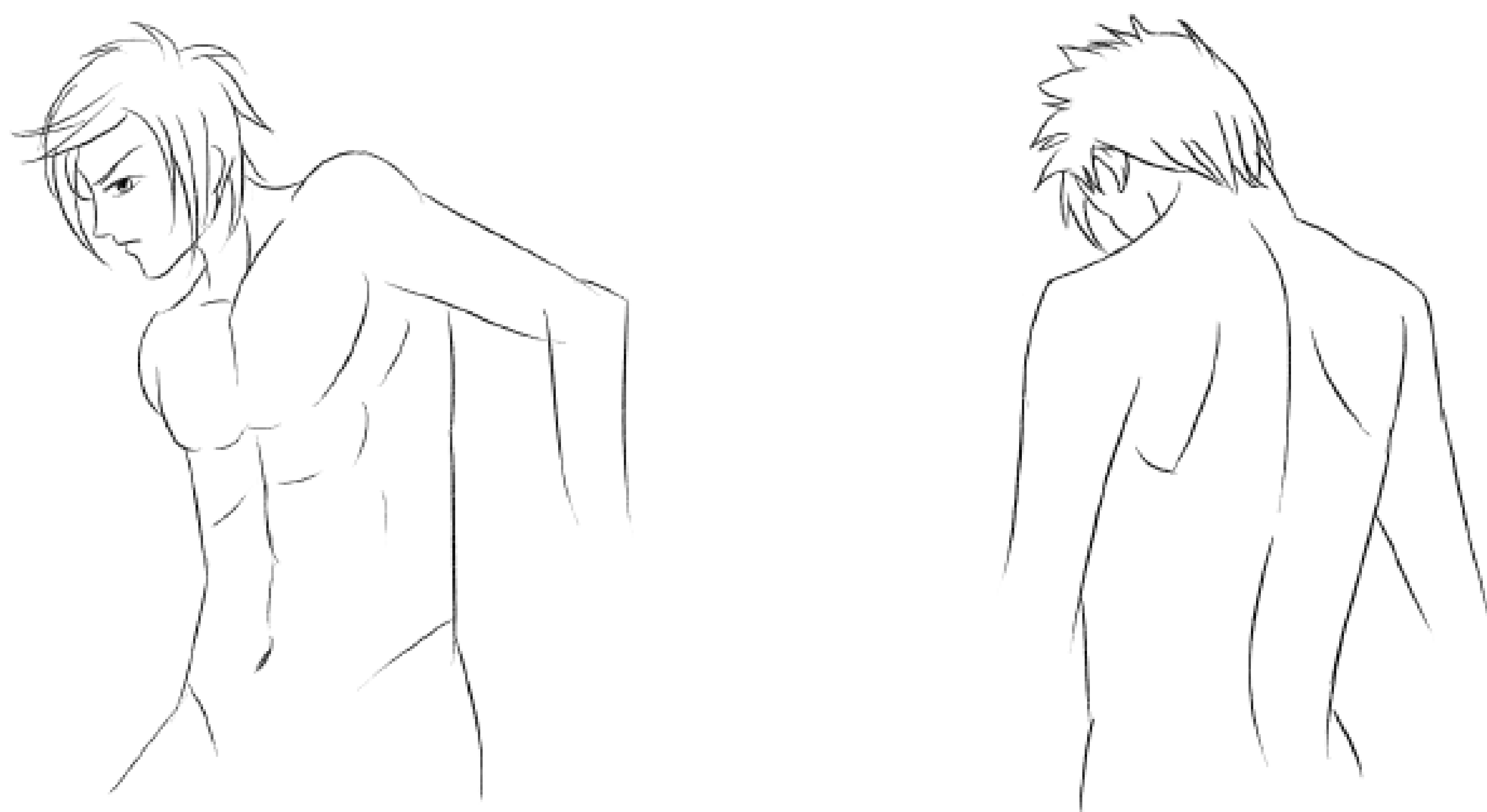


6.1.4　身体躯干的表现

身体躯干是最能直观地看出人物体型的部分，男女身体有着明显的区别，随着人物年龄的不同，身体特征也会发生变化。

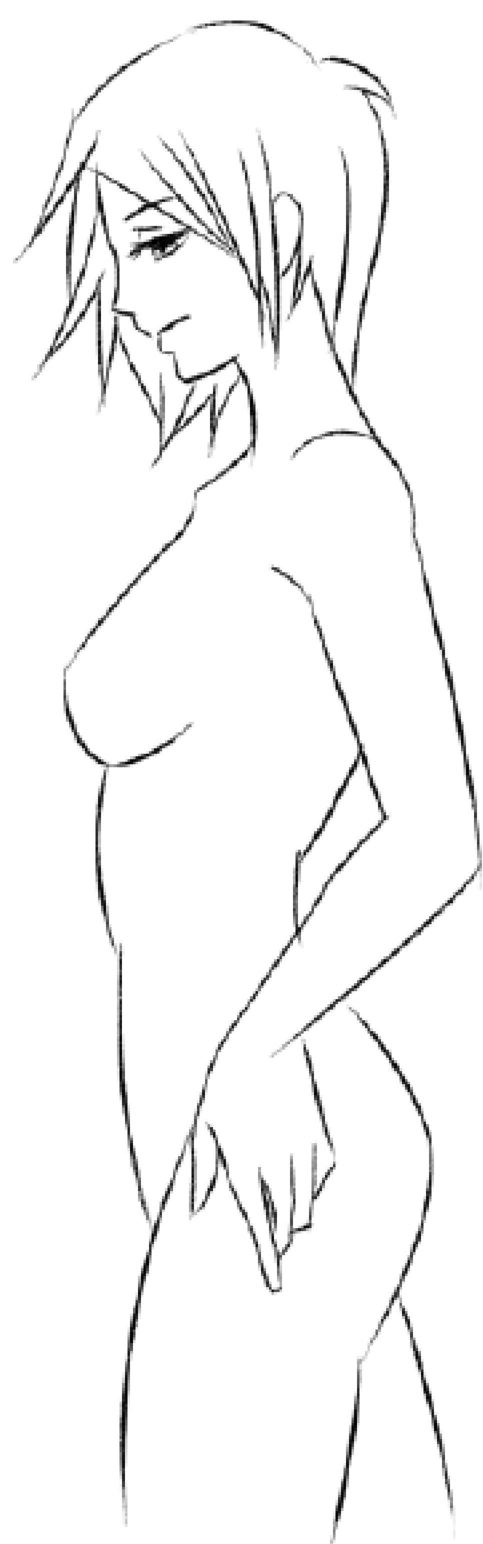
男性身体躯干

男性躯干肌肉明显，腹部强壮，线条硬朗而又不失柔和，肌肉感较强烈。



女性身体躯干

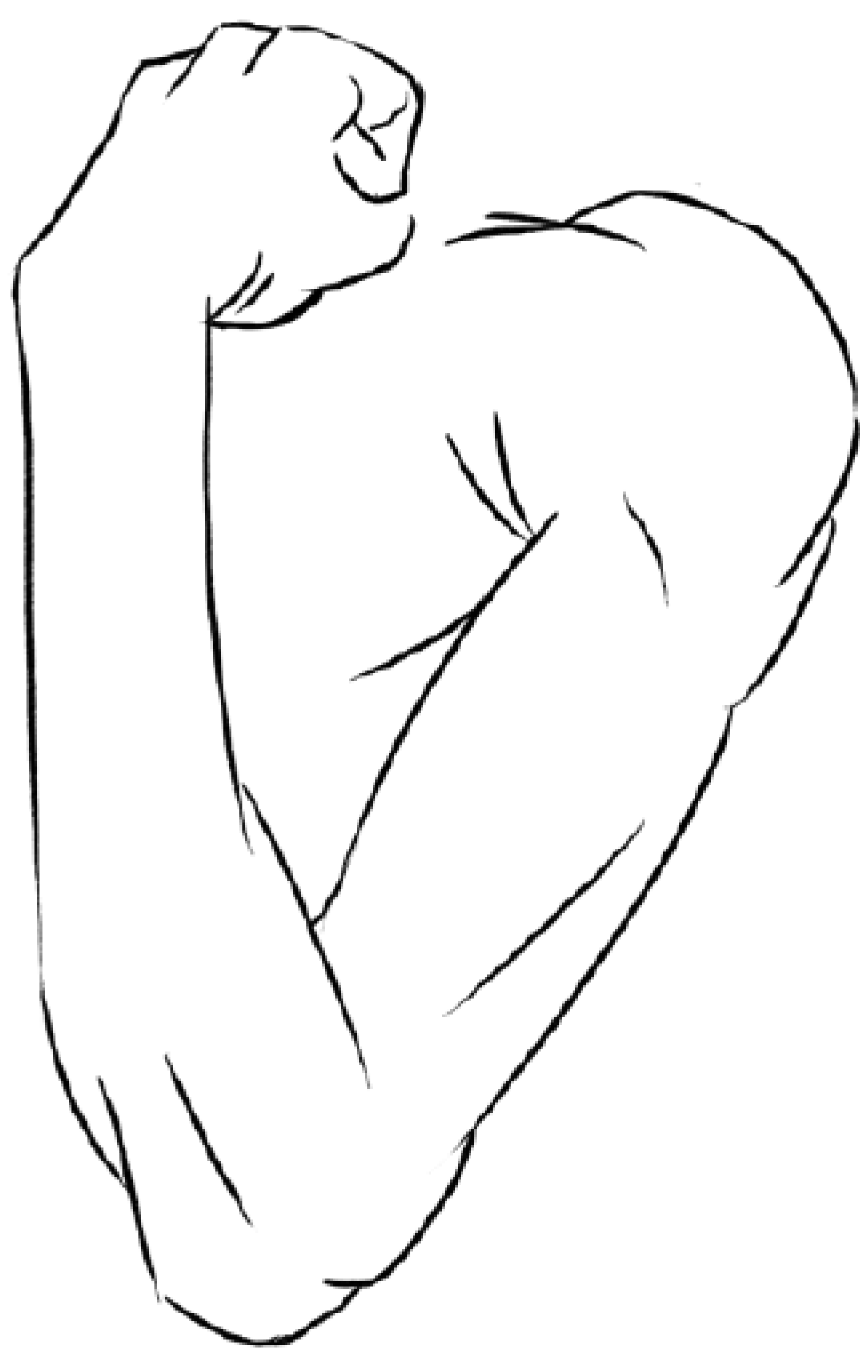
女性躯干胸部突出，线条柔和，腰部纤细。





6.1.5 上肢的表现

手臂



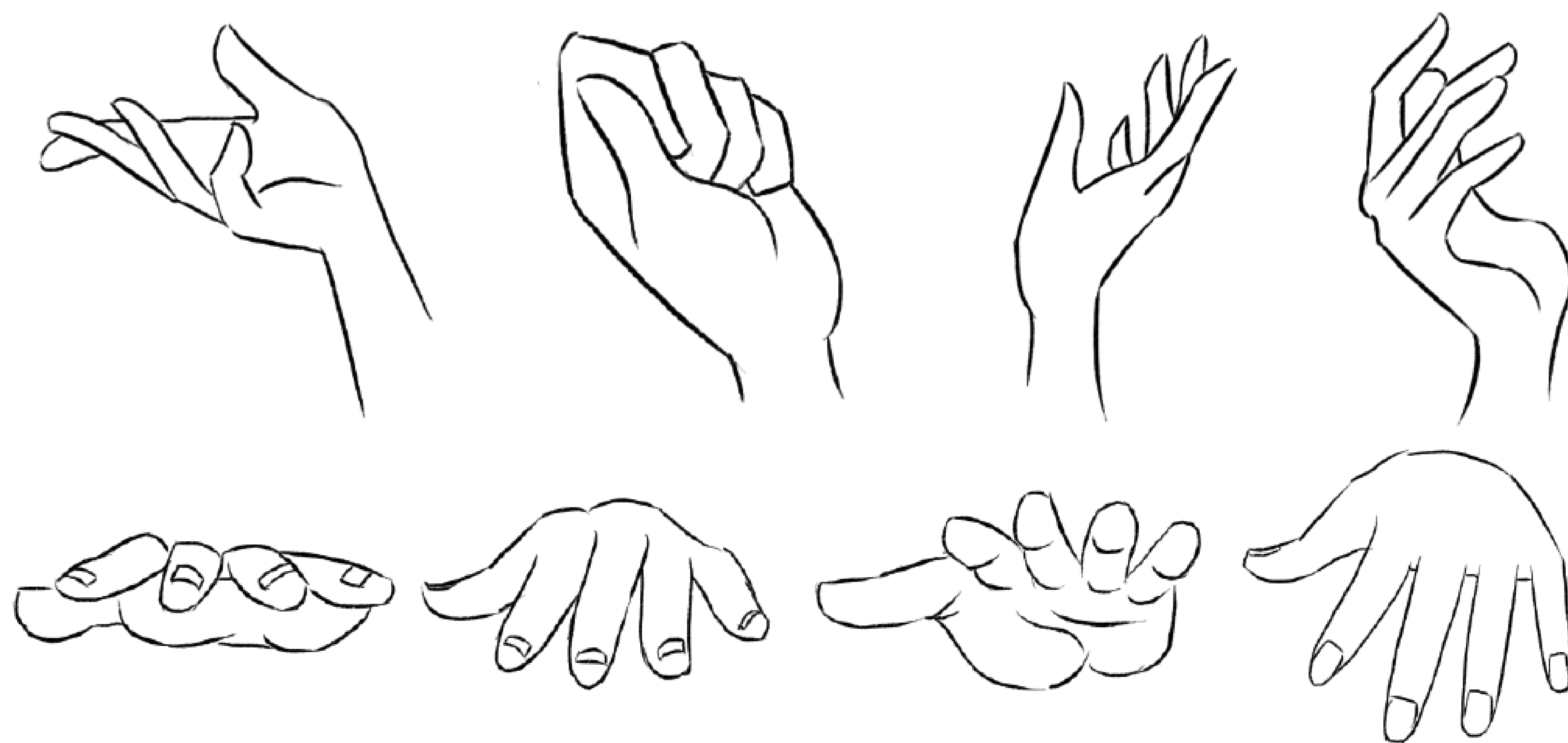
男性手臂肌肉比较发达，手弯曲时肌肉收缩隆起。



女性手臂肌肉并没有那么发达，所以手臂比较柔美，所绘制的线条要流畅。



各种手型



6.1.6　下肢的表现

绘制腿部时注意肌肉的凸起部分和收缩部分，以及脚跟和脚踝在不同角度下的状态。

双腿



两腿之间不是完全靠拢的，而是有缝隙的。



腿越细，两腿之间的缝隙越宽；腿越粗，两腿间的缝隙越窄。



各种腿的表现

绘制直立后跟时，小腿的轮廓线比大腿轮廓线的起伏要明显。
绘制侧面时，膝盖部分凸起，腿部的肌肉表现明显，这样才会有立体感。
腿部弯曲时，小腿的肌肉收缩形成一条被挤压而产生的曲线轮廓。

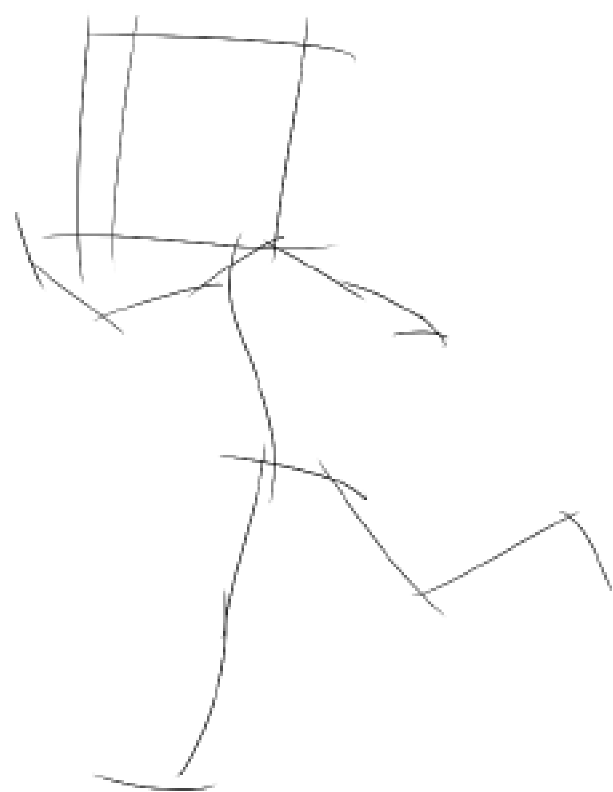
6.2　3种不同年龄人物造型的绘制

在动漫中，动漫人物通过不同年龄进行分类，本节主要针对不同年龄的漫画人物进行案例的分析和讲解，包括幼年、青年和老年。

6.2.1　实战——幼年人物造型的绘制

绘制幼儿时，注意人物眼睛大大的、圆圆的，显得特别天真可爱。

绘制草图





1 首先简单地勾勒出人物跑步的动作。注意人物动作要协调，手臂和肩部透视变化要正确。

2 用线条勾勒出人物身体的大致轮廓。人物是一个幼年的角色，可以将人物绘制得圆润一点。





3 给人物绘制出一个大概的外形样式，并确定人物的发型和衣着。

4 继续刻画人物，给头发添加线条，并给衣服添加褶皱，使人物更加完整。

整理画面



5 绘制出人物的头部和手臂，凌乱的头发、紧闭的眼睛，张开露出牙齿的嘴巴。



6 给人物的头部和左臂添加一层阴影，使人物看起来更加立体。







7 绘制出人物的衣服、四肢和鞋子。衣服比较简单，最基本的褶皱要表现出来，显示出人物的立体感。



8 绘制出人物的阴影，使人物看起来更加有立体感和画面感。绘制阴影时注意阴影整体是偏人物后面的。







9 整理画面，最终效果图绘制完成。小男孩的神态和动作是画面的重要部分，在刻画的时候一定要注意透视关系的正确性，这样才能体现出画面的生动。

小孩的表情狰狞，眼睛紧闭，嘴巴张开，露出整齐的牙齿，像是跟谁赌气跑了出来。

穿在前面、在背后系上结的兜，只存在于童年的记忆里。

6.2.2 实战——青年人物造型的绘制

青年是指15～24岁之间的人物，这时候的人物长得比较成熟，身材比例也比较均匀，男性青年会显得更加帅气，女性青年会显得更加柔美。

绘制草图





1 首先简单地绘制出青年人物的大体轮廓，注意青年人体的结构要正确。

2 绘制青年人物的五官和头发的样式。头发的线条要有轻重变化。





3 绘制青年人物的身体和衣服的轮廓，因为透视关系，青年人物的右肩比左肩短。

4 继续刻画人物，给头发添加线条，并给衣服添加褶皱，使人物更加完整。



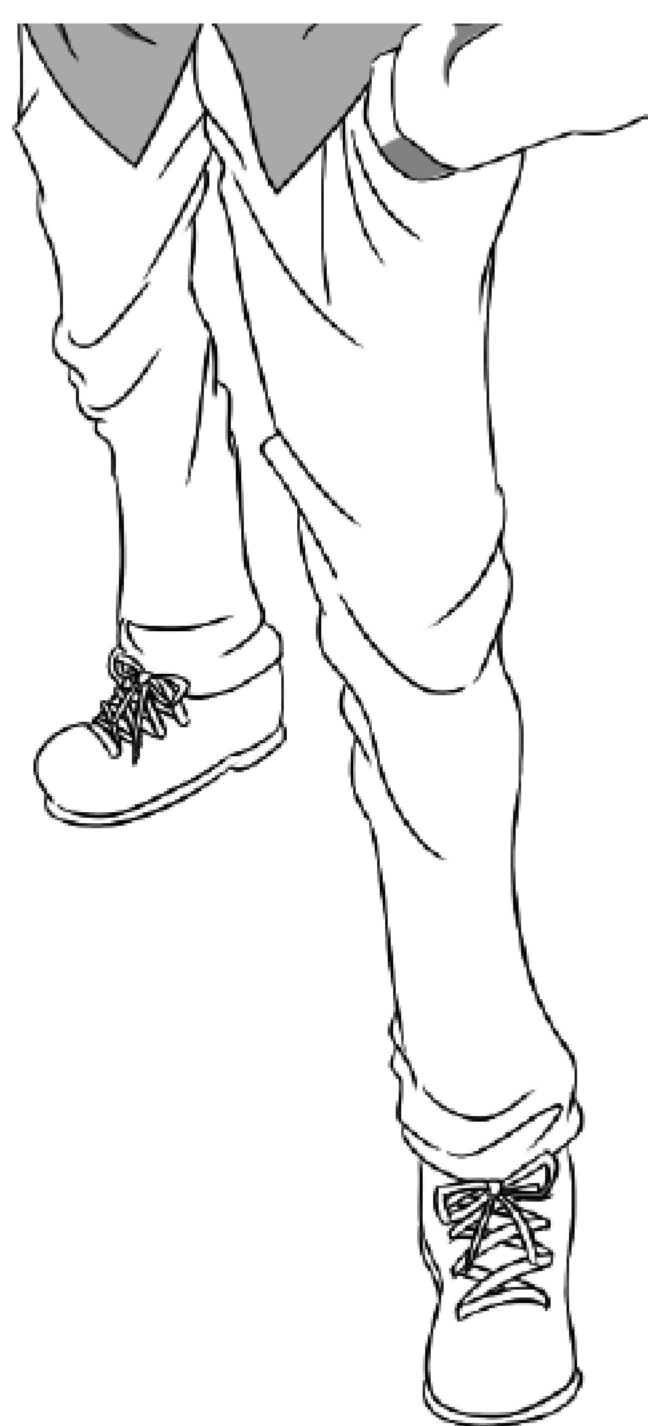
整理画面





5 在草图的基础上绘制出人物的头部和上半身，绘制时注意肩膀侧着的透视关系。

6 给人物的头部和上半身添加阴影，阴影要根据头发的层次和衣服的褶皱来绘制。





7 绘制出人物下半身的线稿，注意褶皱要根据人物的身体动作来绘制。

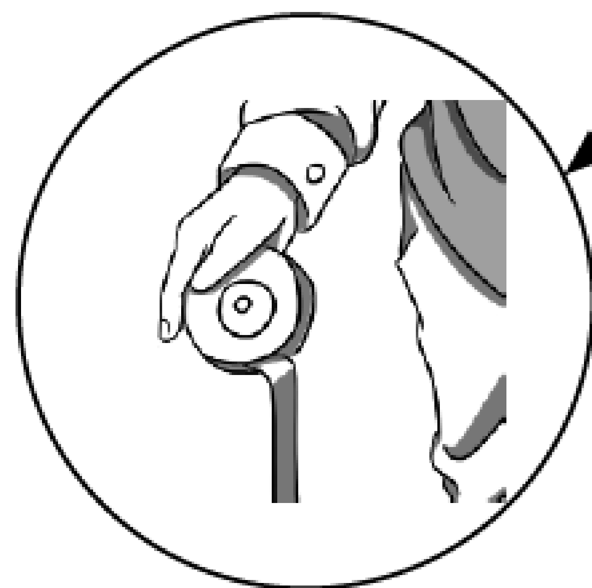
8 添加阴影，阴影主要分布在褶皱密集、膝盖和鞋跟处。

9 整理画面，最终效果图绘制完成。图中的青年，长长的刘海遮住了一只眼睛，表情冷漠，一只手插入口袋，另一只手轻轻地递过彩带，显现出人物外表冰冷、内心温柔的性格。



手臂部位收缩的设计，给简单的衬衫增添了别样的韵味。





手拿着一捆彩带，注意手里拿着的部分只有1/4，凸显出人物内心不为人知的温柔。



6.2.3　实战——老年人物造型的绘制

绘制老年漫画人物时，要把握好老年人的主要特征，如老人的眼袋、法令纹、皱纹、胡须等，将主要的特征绘制出来即可。

绘制草图



1 首先用线条勾勒出人物大概的姿势。这是个侧身的角度，腿部前后排列，是个很自然的站姿。



2 顺着人物的线稿将人体绘制出来。这是一个单手叉腰，一只手轻轻举起的动作。



3 绘制老人衣服的大致轮廓，中长的外套、大方的西裤。



4 完善人物的外形，给衣服添加褶皱，使衣服的立体感增强。

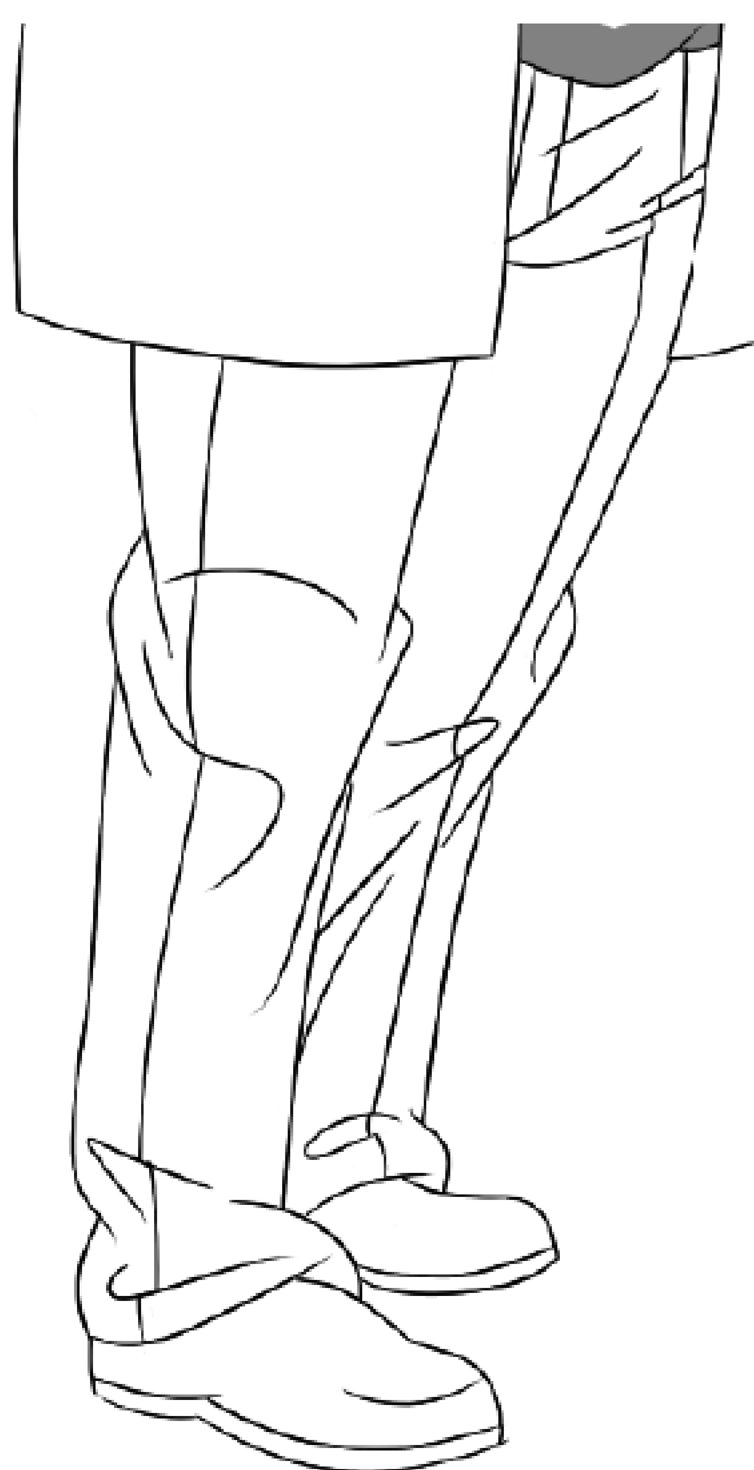
整理画面





5 用流畅的线条将人物的头发和上半身绘制出来，注意线条要有粗细的变化，绘制头发时注意要有层次感。

6 给人物的头部和上半身添加一层阴影。注意老人的肚子鼓起时衣服产生的褶皱和阴影。





7 将人物的下半身绘制出来，注意西裤的中间总是有一条线。

8 绘制人物下半身的阴影，根据褶皱的动向绘制出不同形状的阴影。



9 整理画面，最终效果图绘制完成。这是一个职业为化学博士的老年人，由于年龄的增长，头顶的头发比较少，肚子微微凸起，身材看起来比较圆润。

手里拿着做实验专用的试管，凸显出人物的职业特点。

人物站立时，褶皱主要分布在关节处。

6.3 5种人物体型的典型案例绘制

6.3.1 实战——瘦小体型的绘制

瘦小的少女总会给人以柔弱、需要保护的感觉，柔弱不一定要瘦骨嶙峋，那样看起来就不美观了，下面就来看看如何绘制瘦小的美少女。

绘制草图



1 首先用线条简单地勾勒出人物的姿势，注意人物的身高比例要用线条大致地表现出来。



2 根据线稿绘制出人物瘦弱的躯体。瘦弱的主要特征在于人物的锁骨、胸部、腰部、四肢这些部位。



3 根据人物的躯体大致地勾勒出人物的外形样式，一头披肩的长发，身着简单的连衣裙和单鞋。

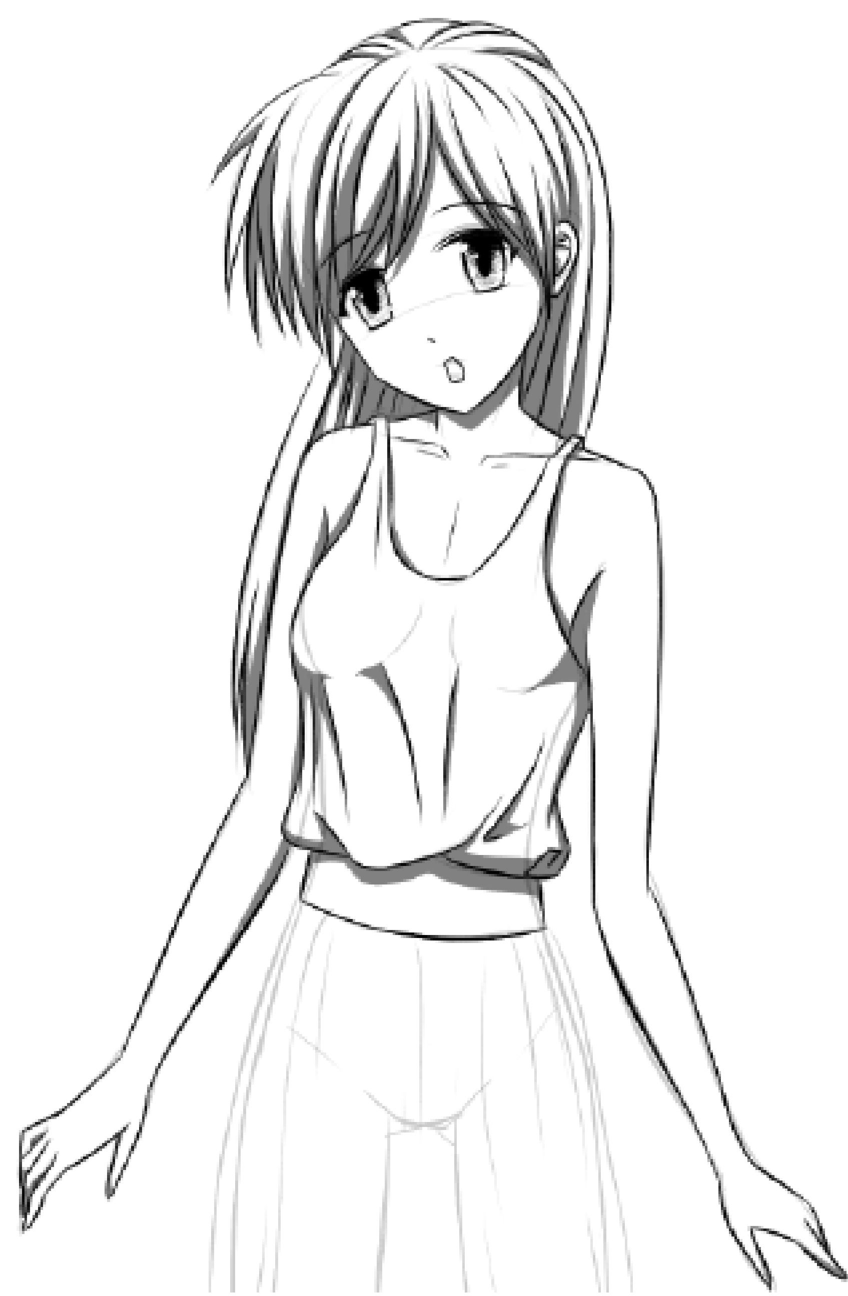


4 进一步刻画草图，根据十字线绘制出五官，并细化衣服的褶皱，使裙子的质感给人以柔软的感觉。



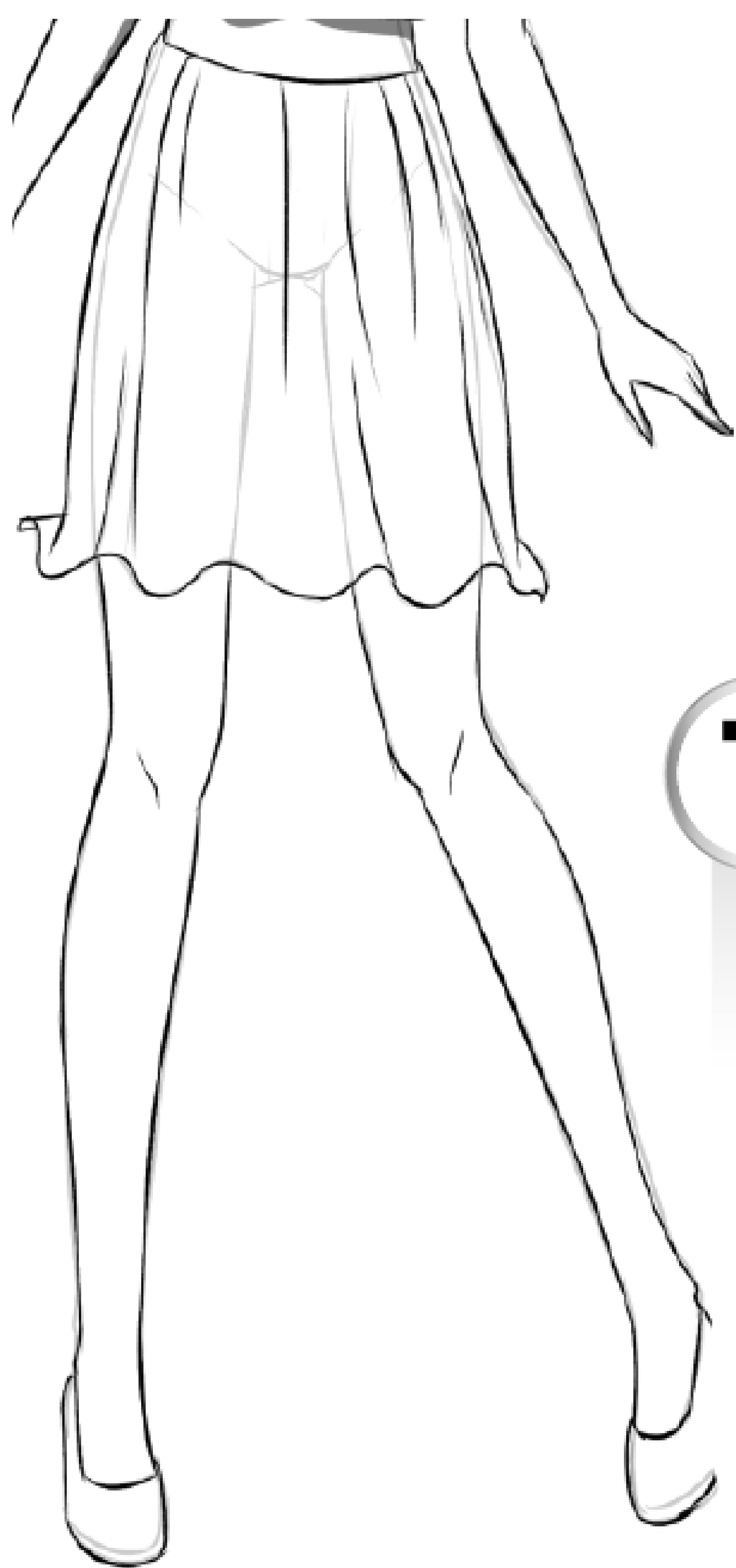
整理画面





5 根据草图绘制出头部和上半身的线稿。注意头发要根据发旋来绘制，这样就可以看出头发的生长规律。

6 根据线稿绘制出阴影的部分，注意要根据头发的层次感和衣服的褶皱感来表现阴影的形态。

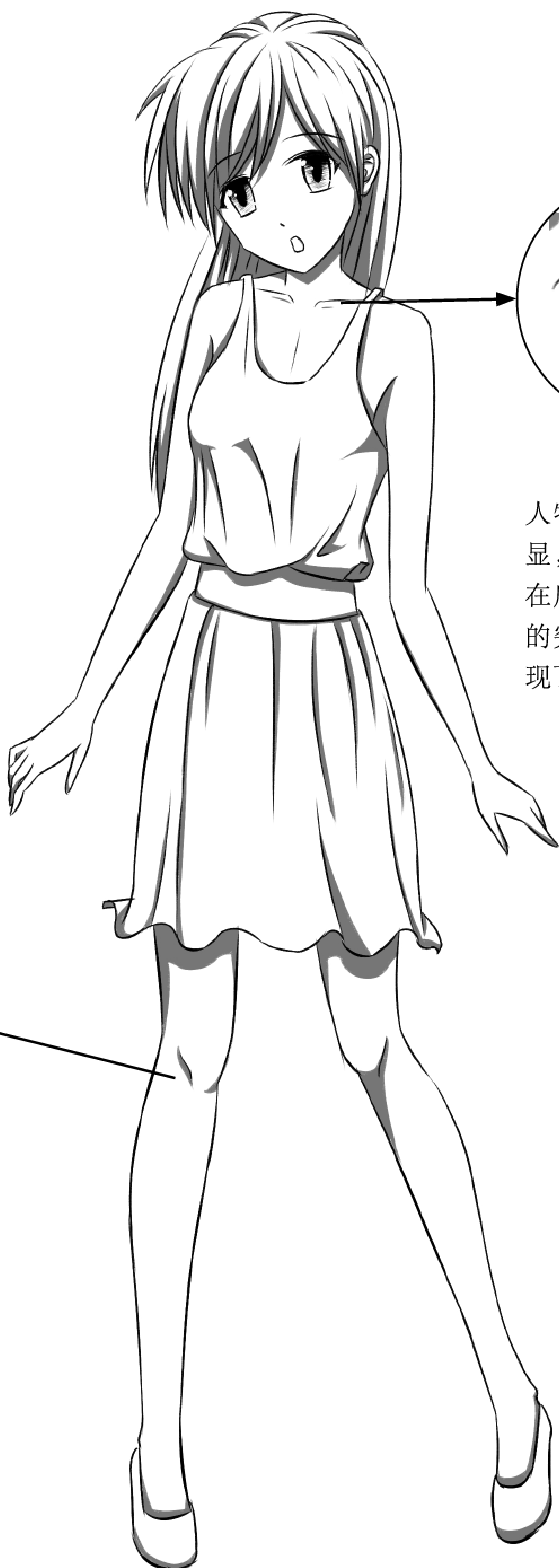


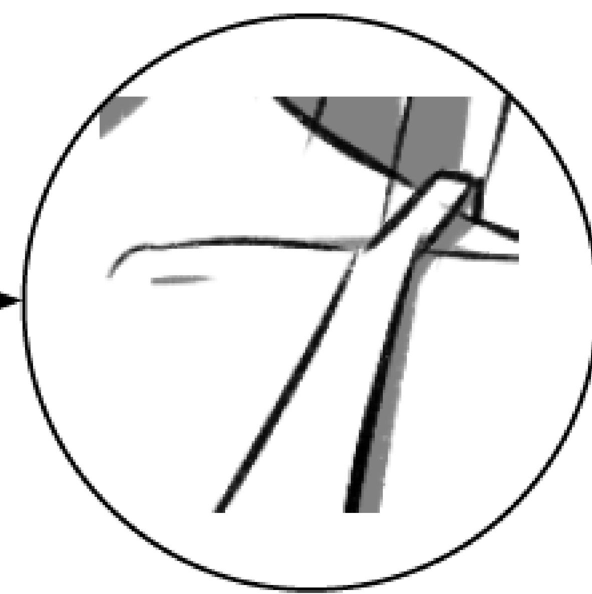
7 用干净流畅的线条绘制出人物的裙子、双腿和鞋子。注意绘制双腿的线条要流畅，要有粗细变化。



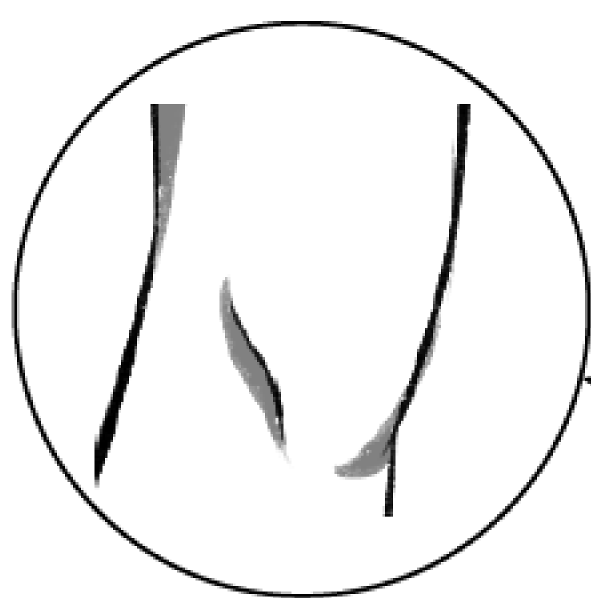
8 添加阴影效果。下半身的阴影主要在于裙子在双腿处投下的阴影，这样可以体现出裙子的空间感。

9 擦去多余的线条，最终效果图绘制完成。这是一个身着连衣裙的美少女，因为瘦弱的身躯，使裙子的立体感并不强烈，也使人物的四肢看起来更加修长，没有什么肌肉感。





因为清瘦，使人物的锁骨更加明显，肩带仿佛是挂在肩上，随着骨骼的突出，肩带也出现了棱角。



没有什么脂肪的腿部使膝盖骨更加明显突出。

6.3.2　实战——均匀体型的绘制

身材均匀的美少女各部位的脂肪分布得恰到好处，没有什么多余的赘肉。

绘制草图



1 用线条大致地勾勒出人物的站立姿势，头部略微低着，两只手放在背后，一只腿抬起。



2 根据线条勾勒出人物的身体结构。人物约为6头身，身材匀称，是标准的少女身材。



3 根据人体大致地勾勒出人物的外形样式，一身学生装，比较经典的服装使人物看起来青春又有活力。



4 继续刻画人物的头发、五官、衣服和鞋子，使人物的头发更加丰富有层次感，添加褶皱后的衣服看起来立体感更加强烈。

整理画面





5 细化美少女的头发、五官和上半身的衣服。绘制头发时注意发旋和发梢的动向。

6 为了使人物看起来更加有立体感，添加灰色的阴影体现出头发的层次感和衣服的空间感。



7 绘制出人物的下半身，注意双腿的交叠要正确，左腿的大腿向前，小腿又勾住右腿的脚踝处。



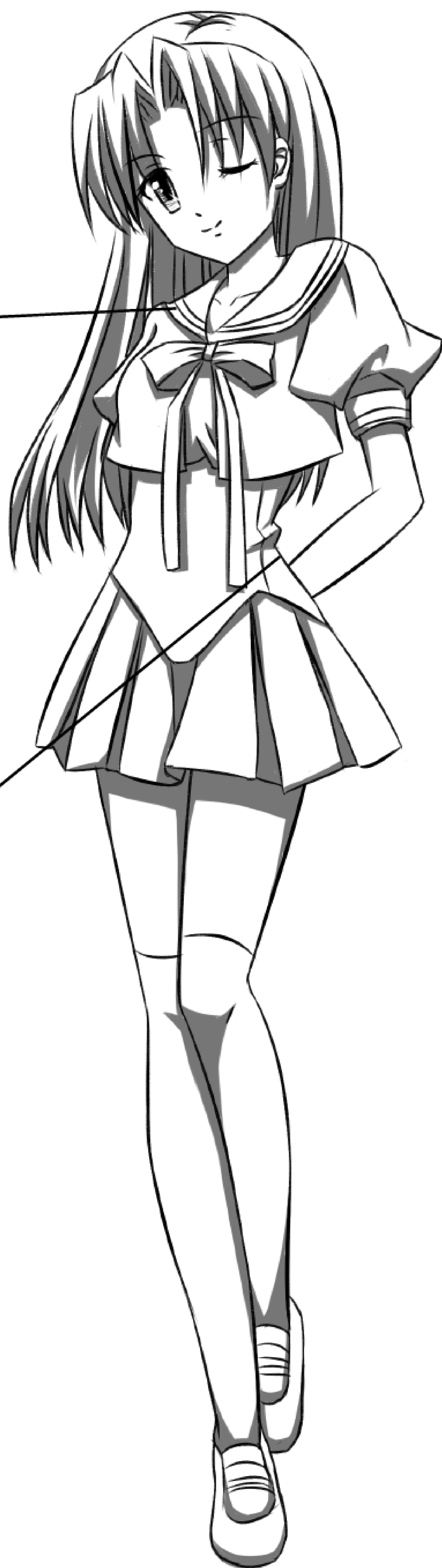
8 用灰色的块状表现出下半身的阴影效果，使人物的立体感和衣服交错的层次感更加明显、强烈。

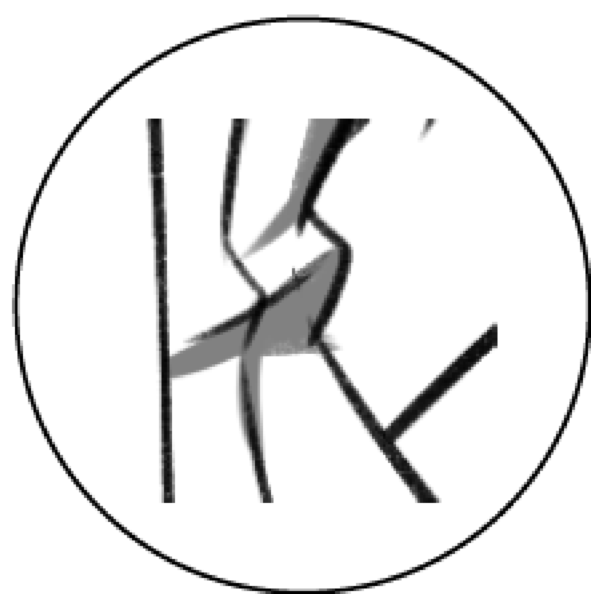


9 擦去多余的线条，最终效果图绘制完成。身材匀称的美少女在漫画中比较常见，身着学生装使人物看起来青春有活力，超短的百褶裙使人物的双腿看起来更加修长。



因为仰视，侧面的角度使人物的肩膀与胸部的距离变短，且肩膀略斜。





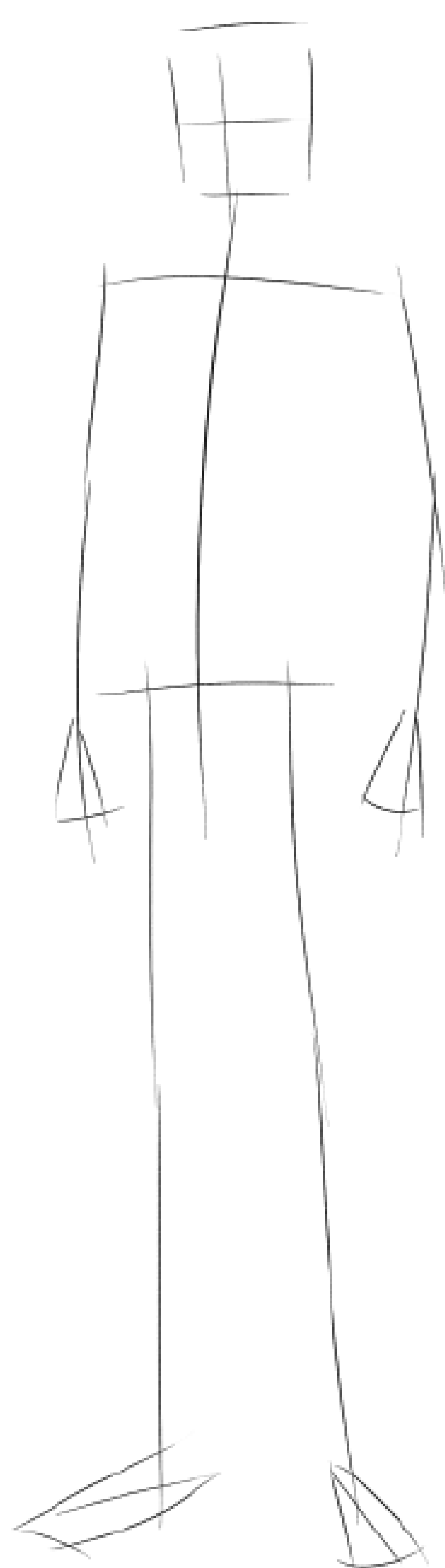
贴身的服装突显出女孩苗条的身材，腰部的褶皱体现出衣服的存在感。



6.3.3 实战——肌肉体型的绘制

肌肉型的美少年给人很强壮的感觉，肌肉的起伏感很明显，四肢的肌肉很发达。

绘制草图



1 首先用线条简单地勾勒出一个肌肉型美少年的线稿，肩膀比腰部要宽。



2 在线稿的基础上添加人物的体型，肌肉主要表现在人物的肩膀、手臂和胸部。



3 给肌肉型美少年搭配一个合适的外形样式，以确定人物的形象。



4 完善人物的外形，身着挽着袖子的T恤衫，突显出人物强壮的肩膀。



整理画面





5 用流畅的线条将人物的头发、五官和上半身绘制出来。

6 添加阴影，阴影一般表现在分支的角落处，主要在人物的脖子和腋窝处。



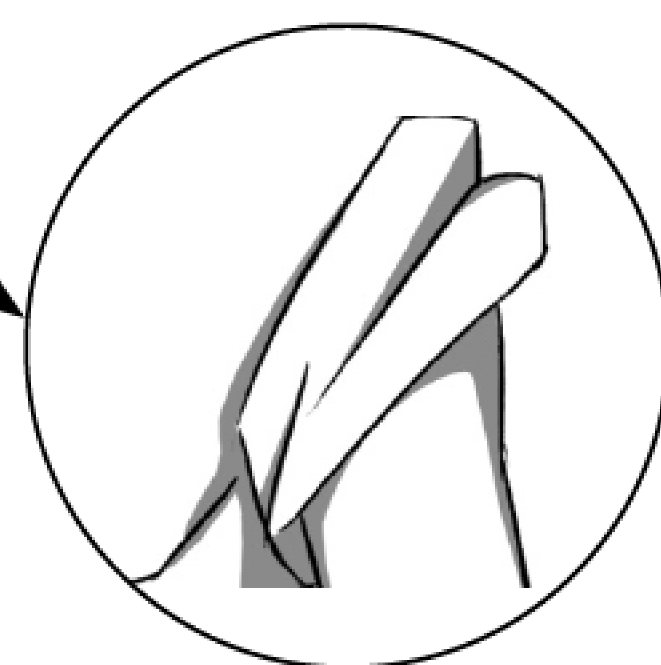


7 继续绘制出人物的下半身。强壮型的美少年四肢发达，所以两条腿也比较壮实，腰部轮廓厚实。

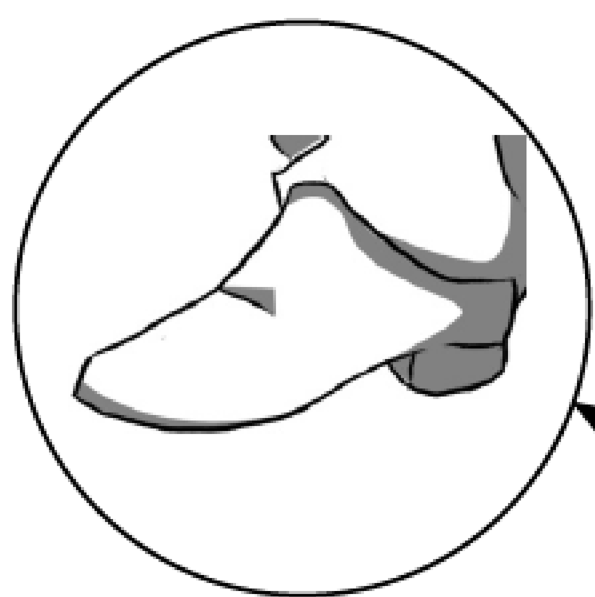
8 添加阴影。因为人物的裤子比较紧身，只有裤脚处的褶皱较多，所以主要阴影表现在裤脚处。

9 整理画面，将多余的线条擦去，最终效果图绘制完成。肌肉型的美少年身姿挺拔、肌肉厚实，给人以强壮高大的感觉。强壮型的美少年通常在少年漫画中出现得较多，属于热血型美少年。





袖子被挽起的状态，褶皱呈堆叠形状。



绘制皮鞋时，注意皮鞋的形状，阴影要根据鞋子的形状来表现。



6.3.4　实战——体型健壮美少女的绘制

体型健壮的美少女通常表现机战等类型的漫画角色，激烈的战斗使美少女练就了一身强壮有力的身体。

绘制草图



1 首先用线条简单地勾勒出人物的大致姿势，一只手臂弯曲抬起，另一只手臂弯曲叉腰。



2 勾勒出人物的身体结构。健壮的身躯主要体现手臂、胸部、大腿和小腿这些部位。

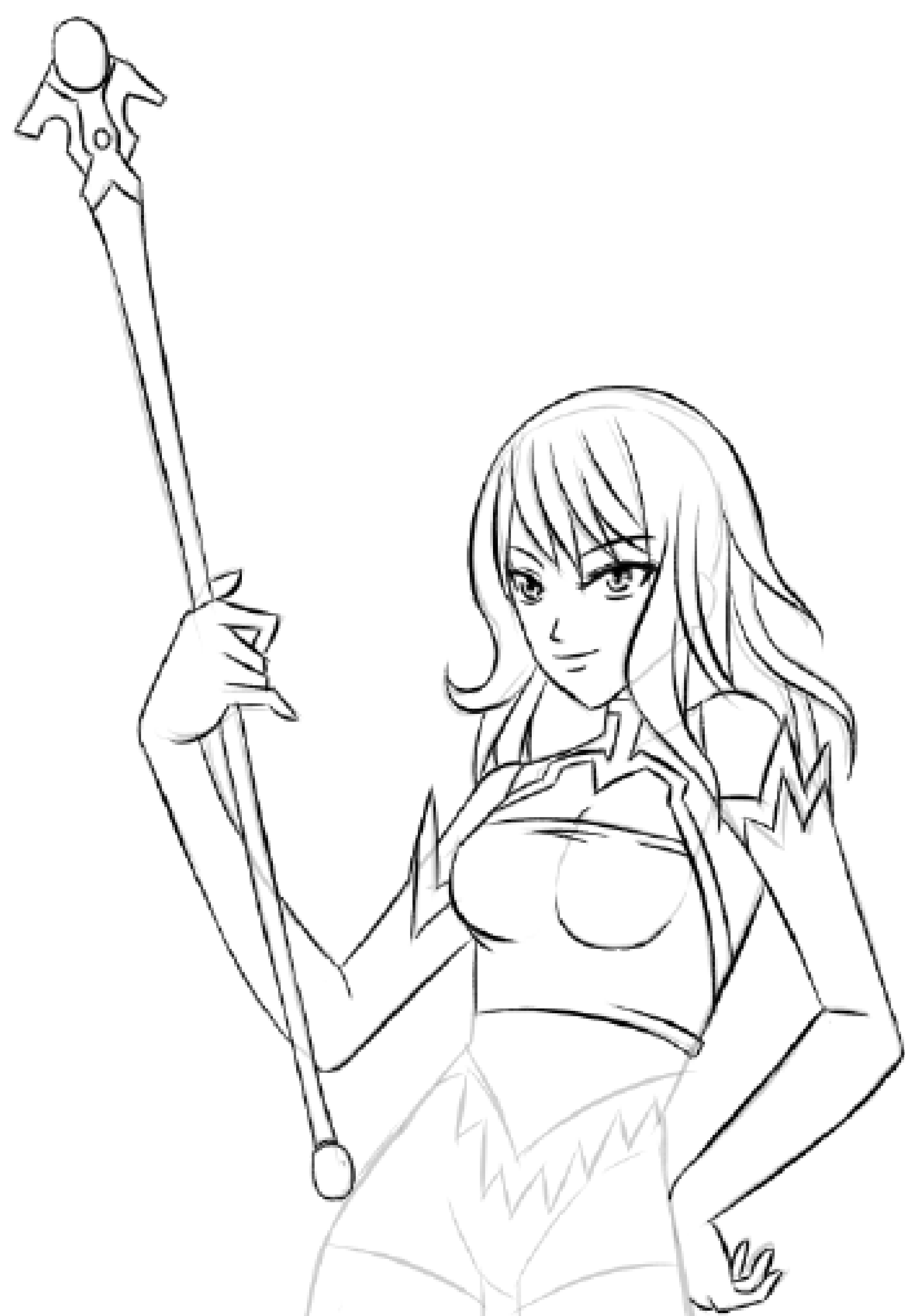


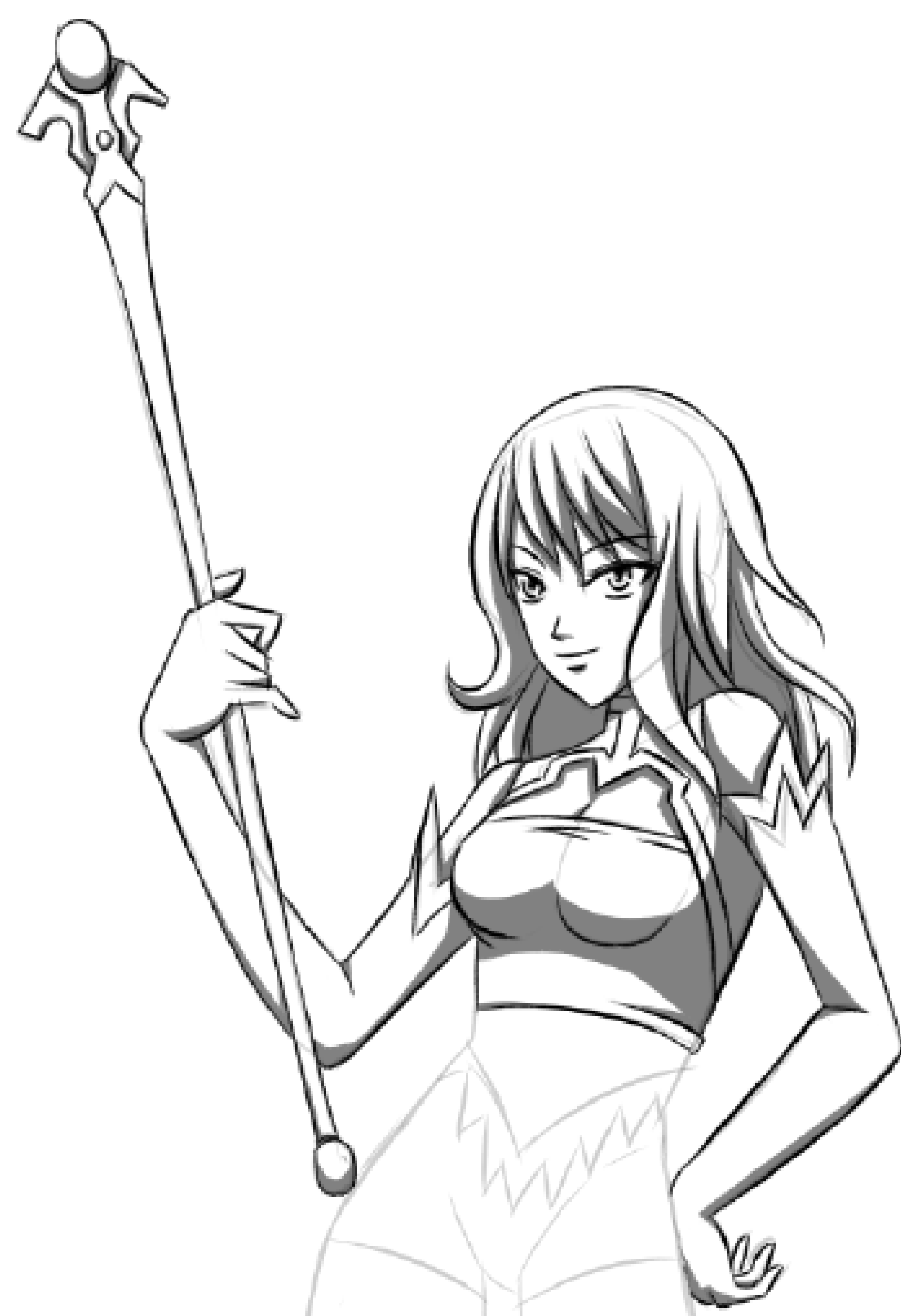
3 根据人物的躯体绘制出大致的外形样式。战斗中的美少女服饰比较另类，贴身的服装和夸张的搭配使人物看起来充满能量。



4 进一步刻画人物，绘制出头发的层次感，然后给人物添加五官，绘制出衣服的纹理和配饰，使衣服看起来更加精致有型。

整理画面



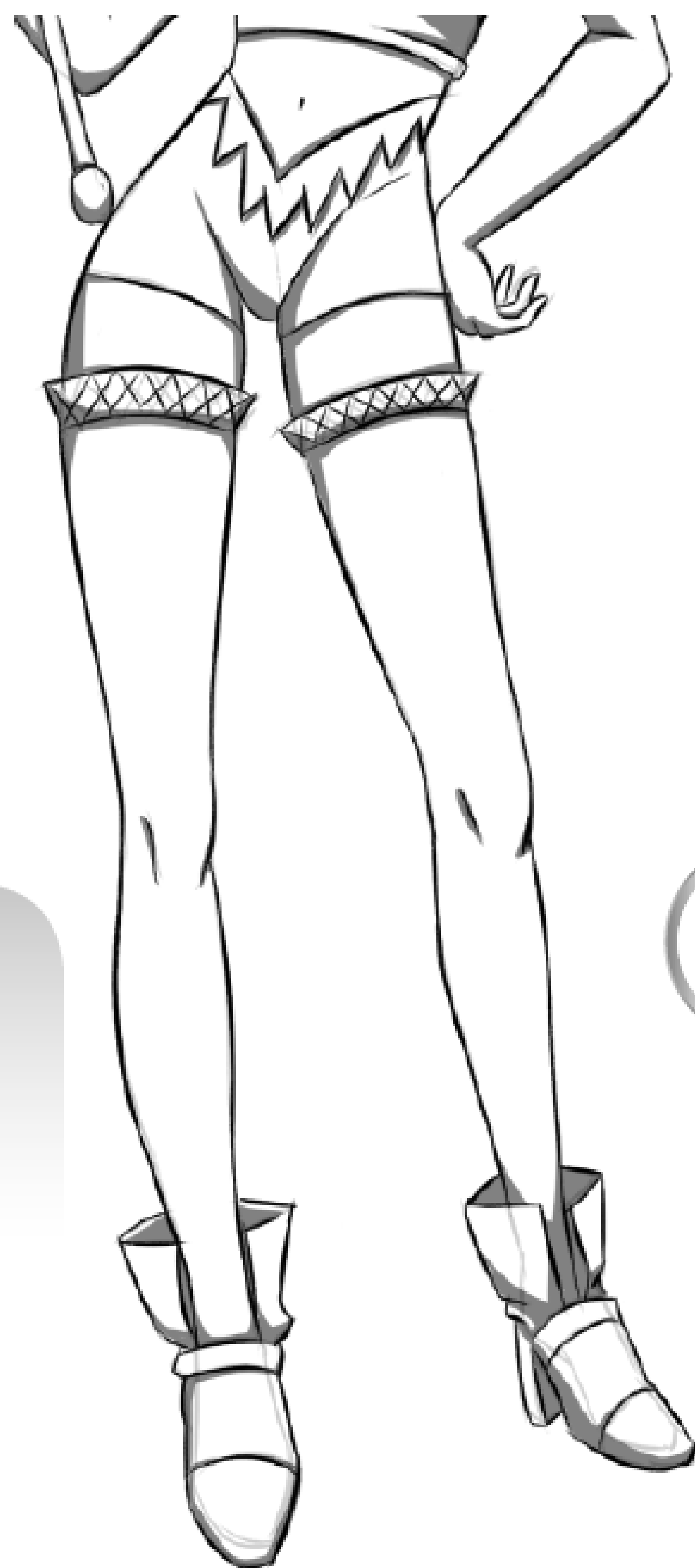


5 根据草图绘制出人物的头部、上半身和武器，因为透视关系，使人物的右肩与胸部的距离变短。

6 绘制阴影效果。注意胸部的阴影绘制，因为仰视，胸部的一半布满阴影效果。



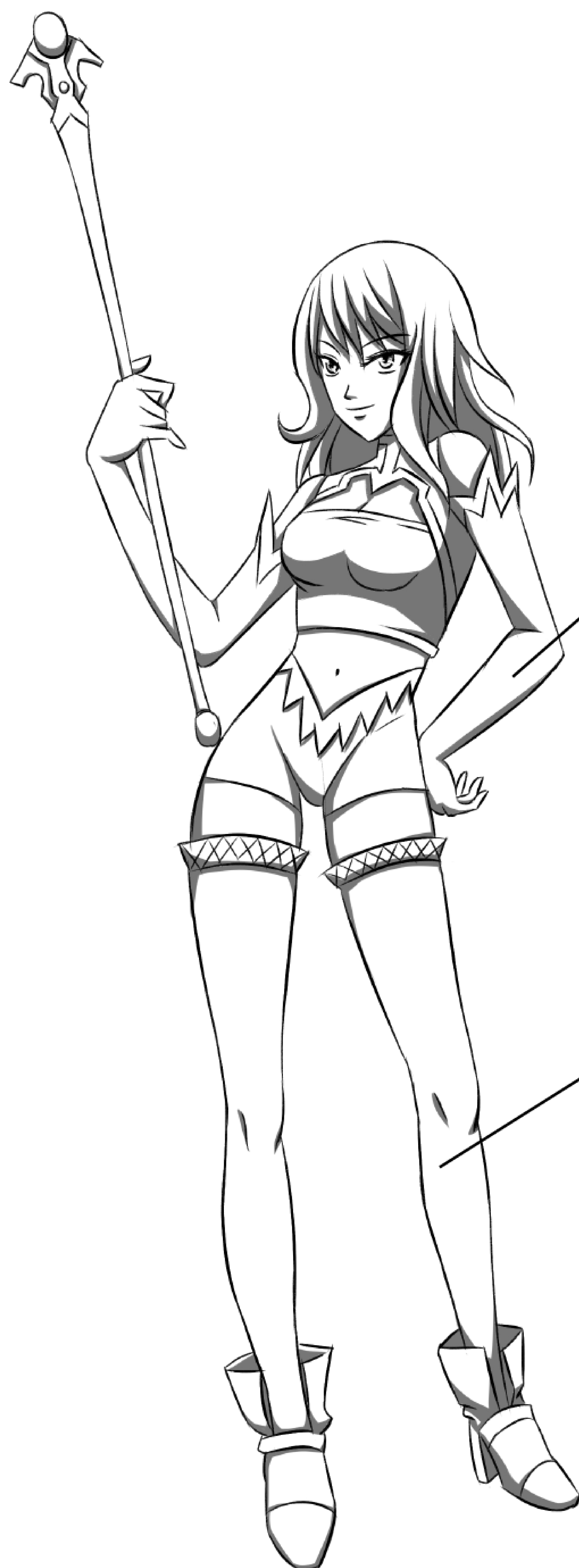
7 用干净流畅的线条绘制出人物的下半身，贴身的服装是为了方便战斗，同样可以体现出人物苗条的身姿。

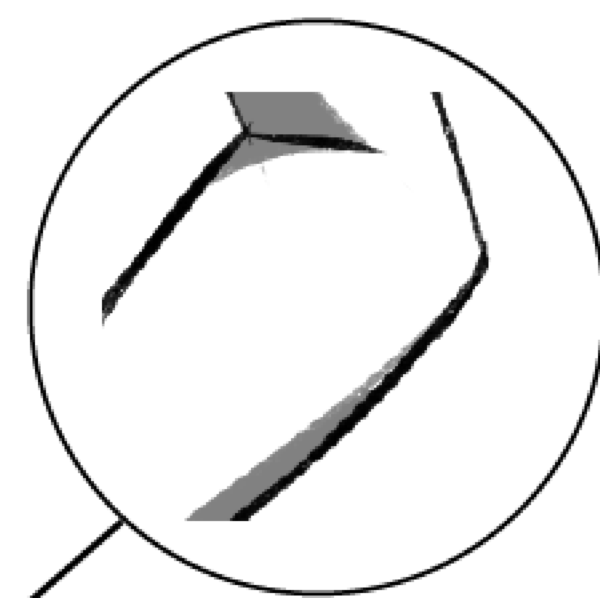


8 绘制阴影效果，注意要根据人物躯体结构来添加阴影，因为贴身的服饰使人物双腿的受光面增强，所以阴影不多。

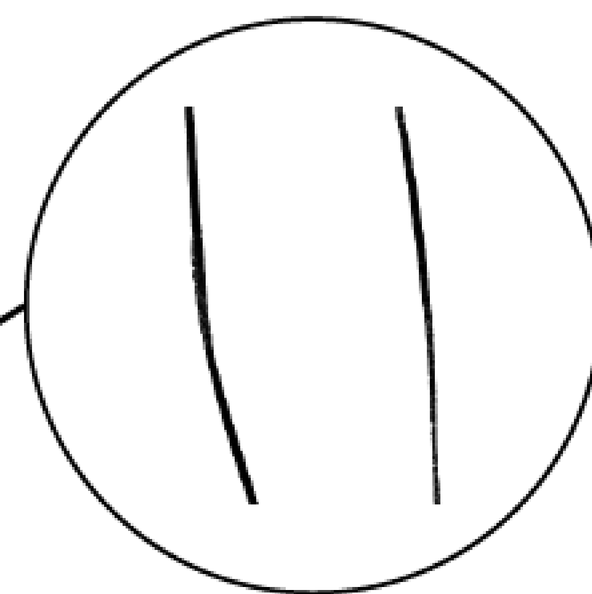


9 擦去多余的线条，最终效果图绘制完成。这是一个手拿魔杖的美少女，奇异的服饰使人物看起来充满了奇幻感和神秘感。





手臂弯曲时使肘部肌肉收缩而形成互相挤压的形态，绘制时一定要注意。



健壮的美少女身材会比较有肌肉感一些，所以小腿肌肉会比较突出。

6.3.5 实战——丰满性感美少女的绘制

丰满的美少女总会给人性感的感觉，凹凸有致的身材使女性的曲线感更加强烈。

绘制草图



1 首先用线条简单地勾勒出人物一手叉腰，头部看向一边的姿势，注意右臂叉腰时的肩膀要抬起来一些。



2 勾勒出人物的身体结构，丰满的身材主要表现在人物的胸部和臀部，但人物的四肢也会比较圆润有肌肉。



3 根据人体结构绘制出人物的外形，有型的长发、突出的身材和贴身的服饰使人物的特征更加明显。



4 进一步刻画草图，根据十字线绘制出五官，细化头发的层次感，给衣服添加纹理和褶皱。



整理画面





5 用干净流畅的线条绘制出人物的头发、五官和衣服，注意线条的粗细变化。

6 根据每缕头发的形态和衣服的褶皱绘制出阴影效果，使人物的立体感和画面感增强。

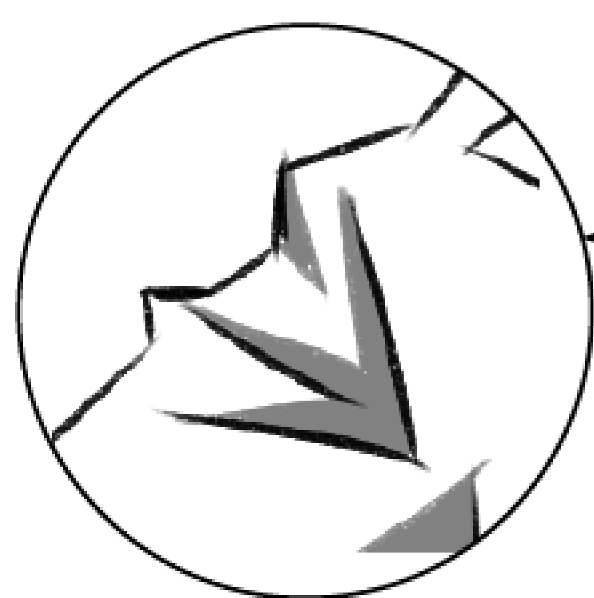




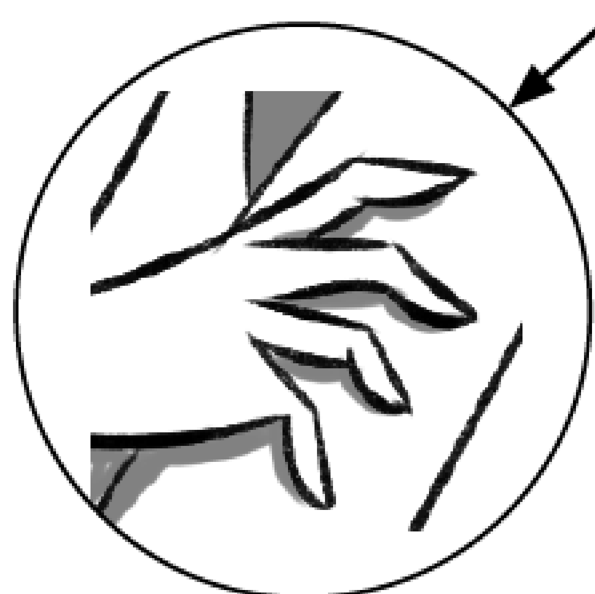
7 继续绘制出人物的裙摆、双腿和鞋子，大层叠加的褶皱使裙摆看起来更加有动感。

8 绘制阴影。根据裙摆和鞋子的褶皱绘制出不同形态的阴影效果，双腿少量地添加一些阴影即可。

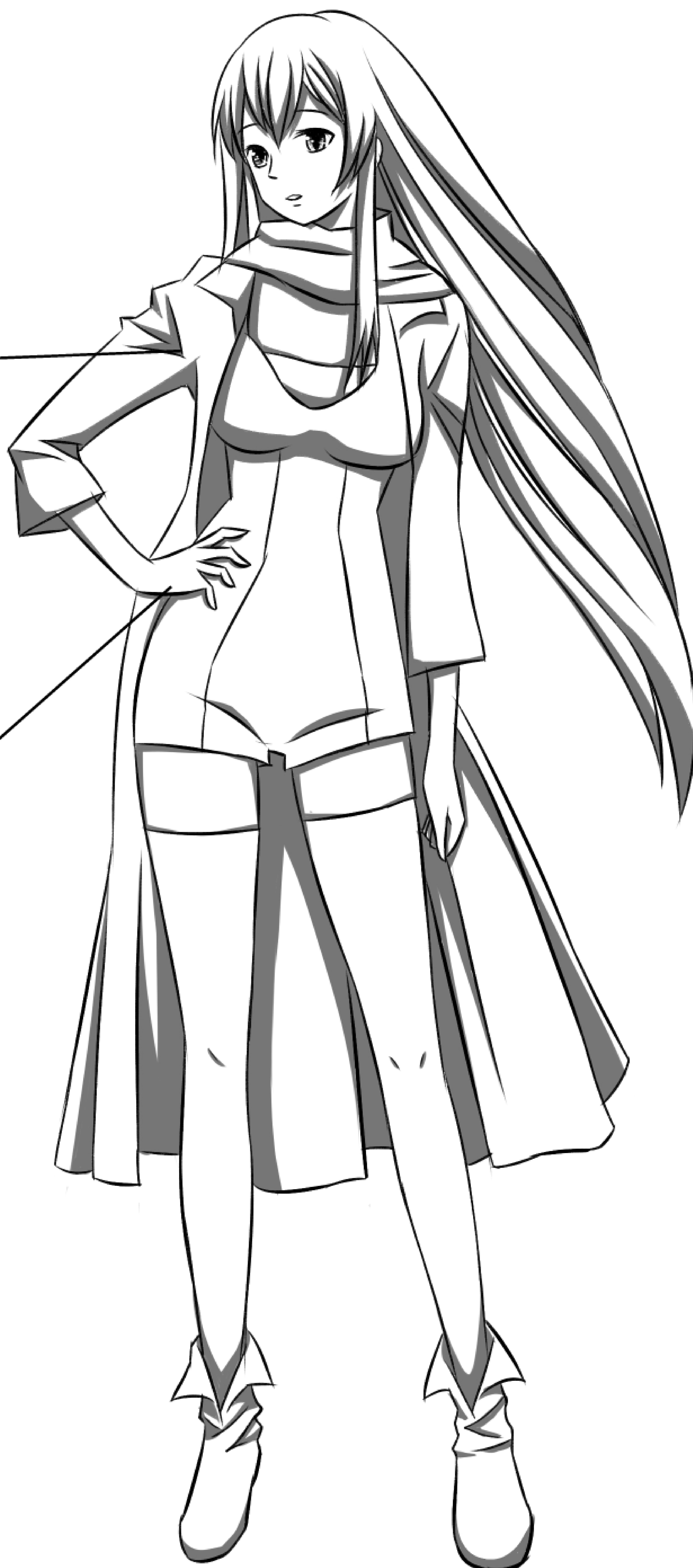
9 擦去多余的线条，最终效果图绘制完成。这是一个性感的御姐型美少女，贴身的服饰使人物凹凸有致的身材表现得淋漓尽致，肩披一件长长的风衣，体现出御姐爽朗的性格。



手臂抬起时使肩部的衣服产生折起的褶皱。



注意手指叉腰时的形态动作，四根手指不在一条垂直线上。



第7章

各种动作姿态草图的绘制

在漫画中，故事情节内容的里面包涵了各个角色的各种动作和姿态，所以在绘制漫画时，我们需要掌握人物各种动态的绘制方法。本章将主要通过实例来解析在日常生活中常见的动作是如何绘制的。

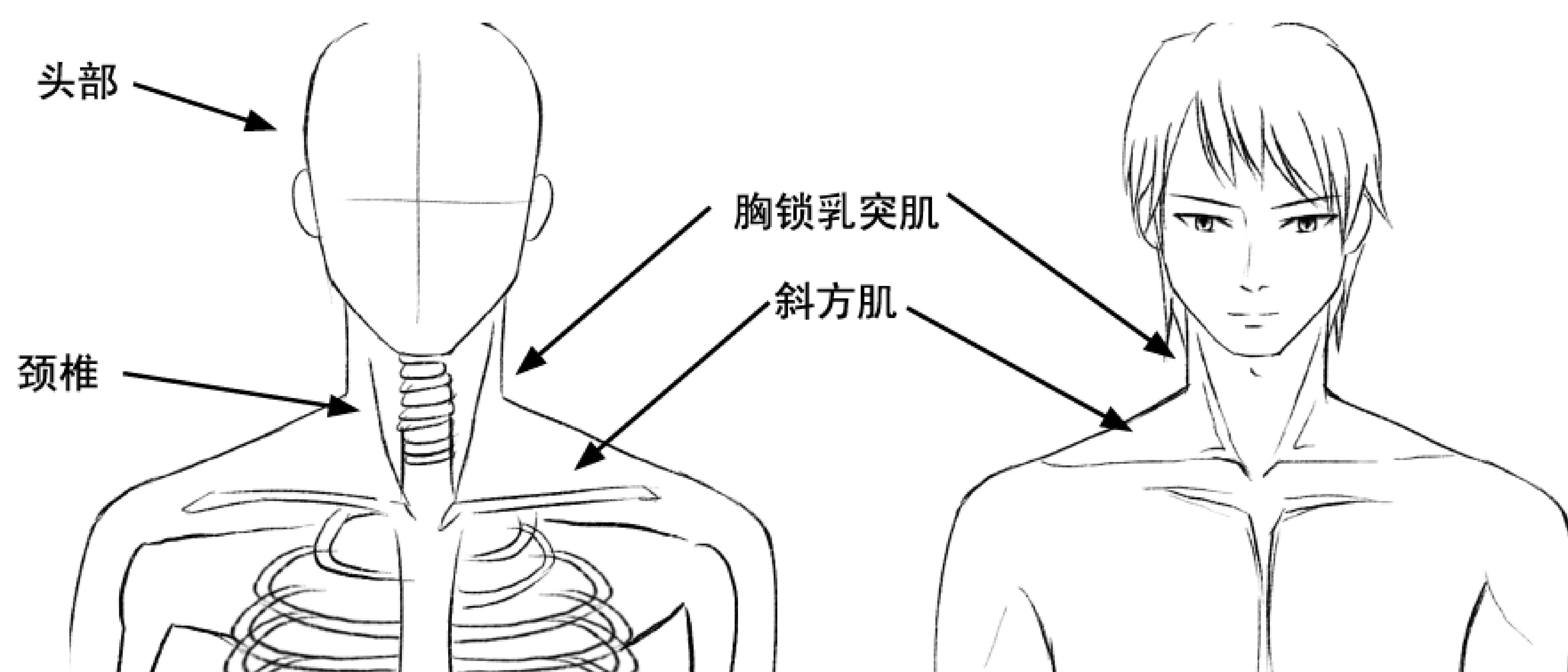


7.1 人体各部位的构造和运动

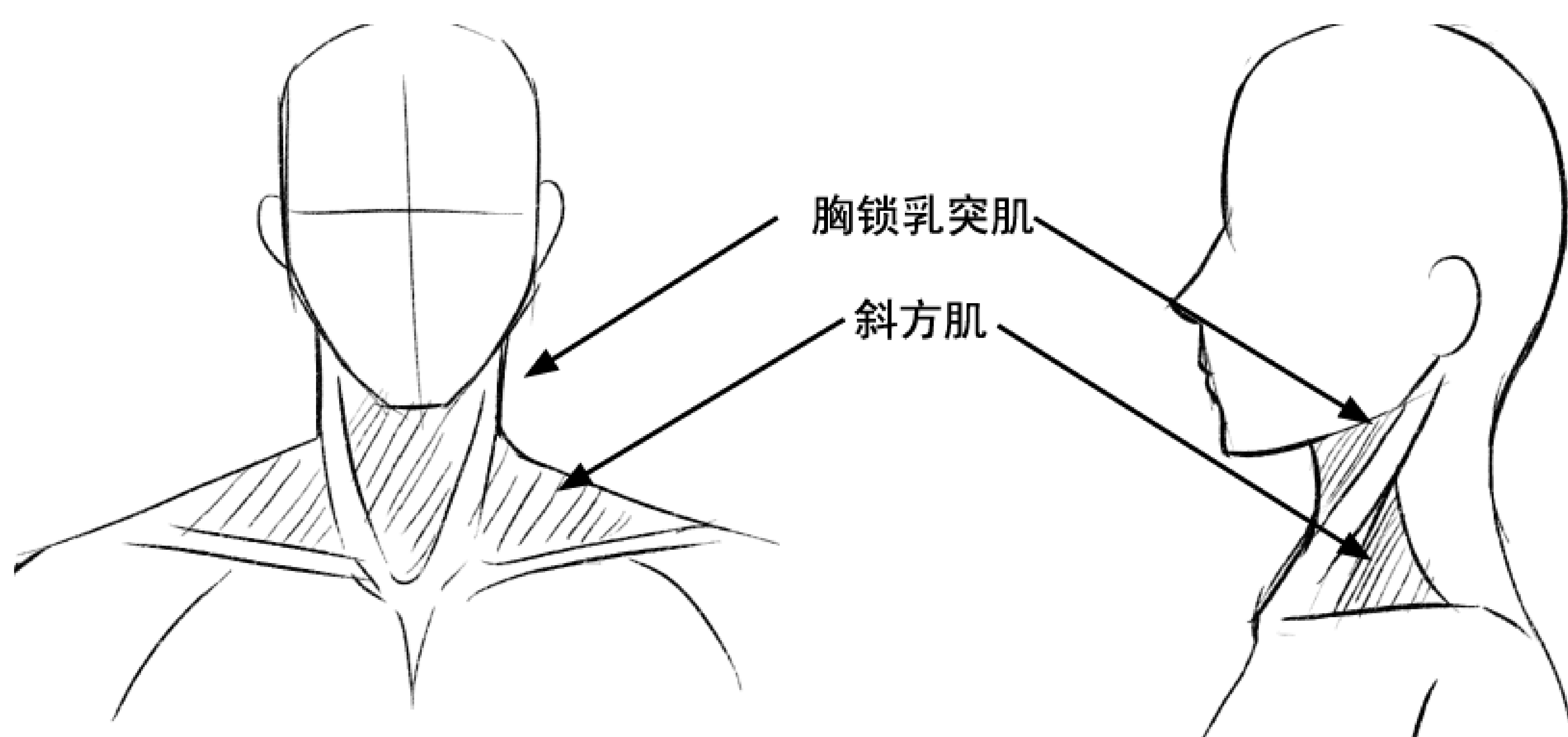
漫画中，每个镜头都是由人物不同的动作形态组成，使人物完成一整套动作来表现要表达的故事内容。所以要使漫画人物“动”起来，首先就要了解人体各部位的构造与运动规律，下面就一起来学习人体运动的绘制方法。

7.1.1 脖子的结构

脖子是连接头部和身体的重要关节。在绘制脖子时一定要保持在肩膀的正中央，锁骨处有明显的凹陷连接到下面的胸肌部分。



人体颈部和肩膀的正面结构图

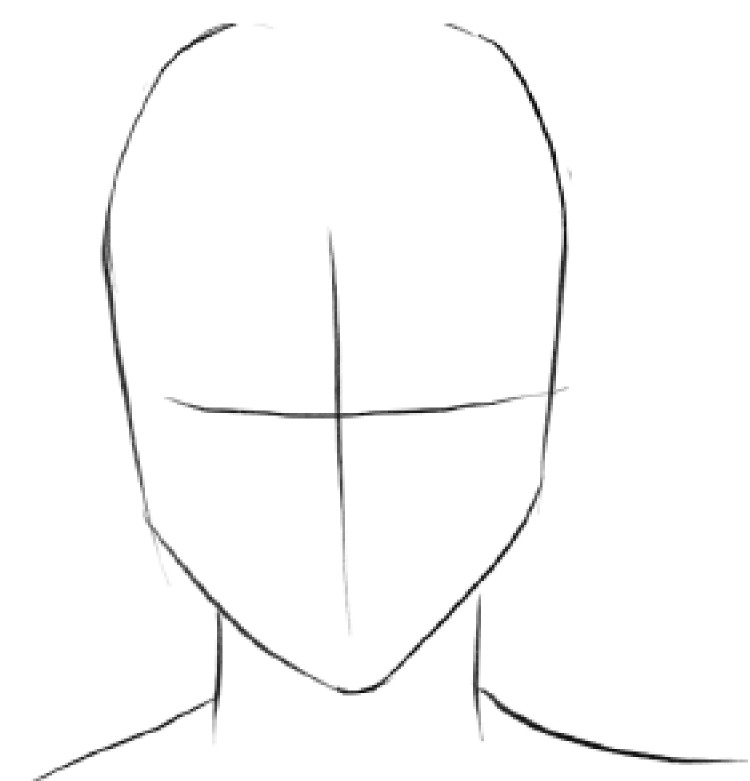


人体颈部和肩膀的侧面结构图



实战——脖子扭动的表现

脖子的扭动可以使人物做出各种不同转头的动作，虽然动作幅度不大，却能保证人物扭转头部，做出回头的姿势。



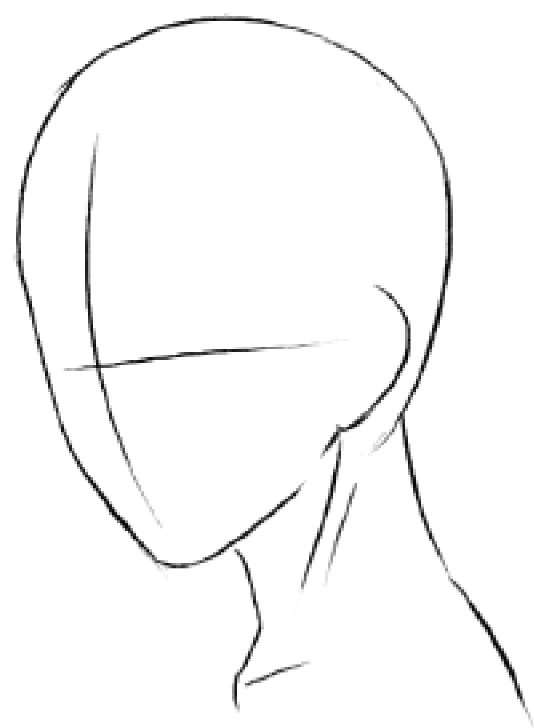


正面时，人物的脖子没有任何运动情况下的样子。



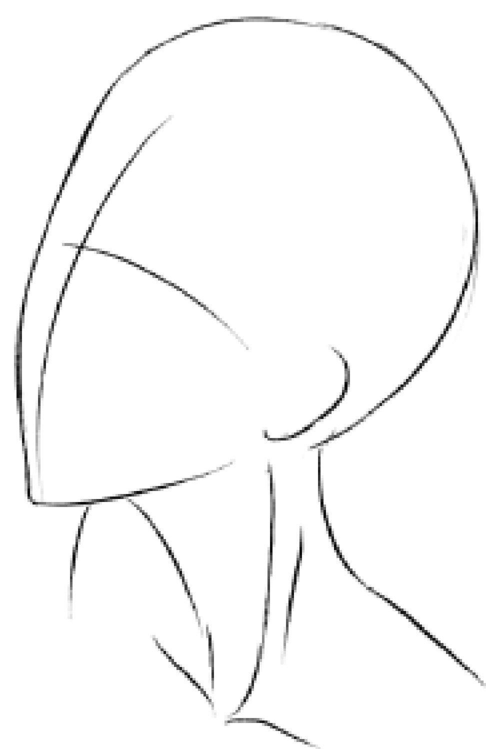


人物的脖子向左边歪时，右边的线条被拉伸。





人物侧面时，脖子向左边弯时，脖子保持平衡的样子。





人物伸直脖子，头部向上抬时，下巴的线条被拉直。

7.1.2 手臂的运动方式

手臂上有手肘和手腕两个关节，随着人物动作的变化而发生转折变化，但要注意上下臂不能逆向转折，否则结构会显得不自然。

手肘
手腕
手肘
手腕转折形成动作
手掌上弯
手臂下弯
手腕
手肘转折形成动作

手腕转折形成动作
手肘转折形成动作
手腕转折形成动作
手肘
手腕转折形成动作
手肘转折形成动作
手臂上弯
手臂后弯
手肘转折

手腕转折形成动作
手腕转折形成动作
手肘转折形成动作



7.2　人物的重心

塑造人物动态时，判断动作是否协调的关键在于重心是否准确，重心在人物重量的中心位置，是人物整个身体压缩后得到的一个点，重心的位置决定人物是否稳定。

7.2.1　人物重心的基本原理

我们在进行人物的绘制时是不会将重心画出来的，但是在绘制时可以绘制出重心以便做参考，检测人物的姿势是否正确。

重心是由地心引力产生，所以永远是垂直向下的，只有与地面成90度，人物的姿势才会稳定。

人物的重心点，位于人物的肚脐处。

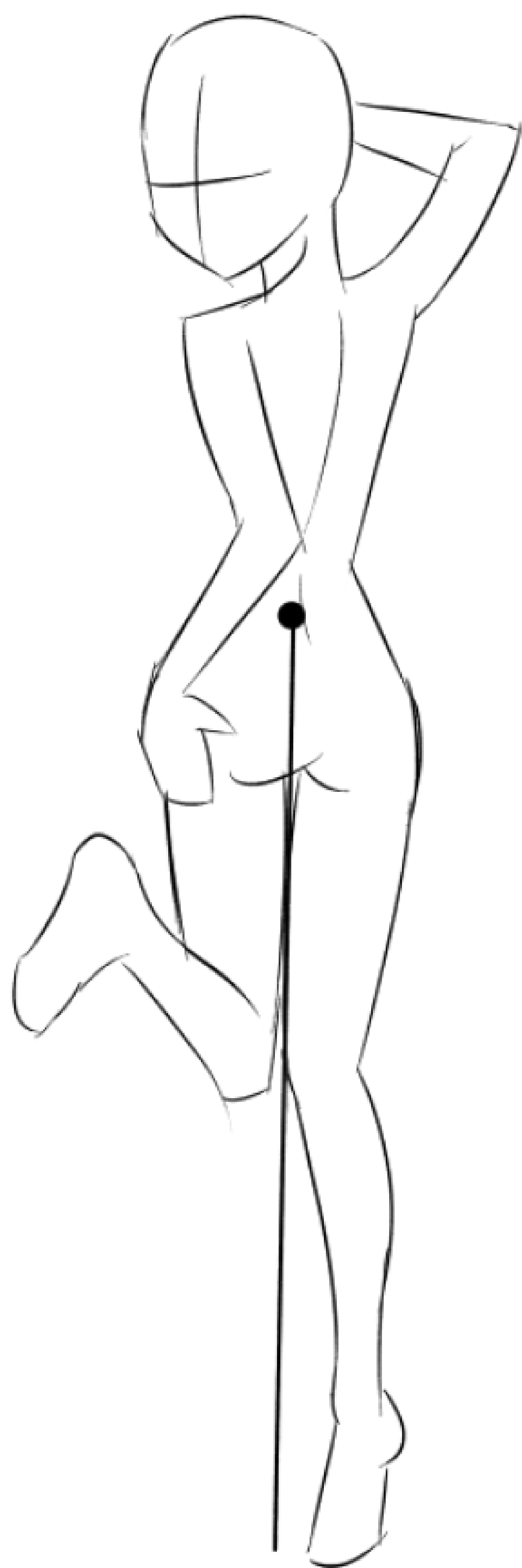
垂直于地面的重心线，重心的投影在双脚之间。

重心点位于人物齐手臂的胸部位置。

重心的投影在左脚膝盖和右脚后跟处。

在不同的动态情况下，重心的位置也在变动中。

7.2.2 不同站立姿势下的重心位置



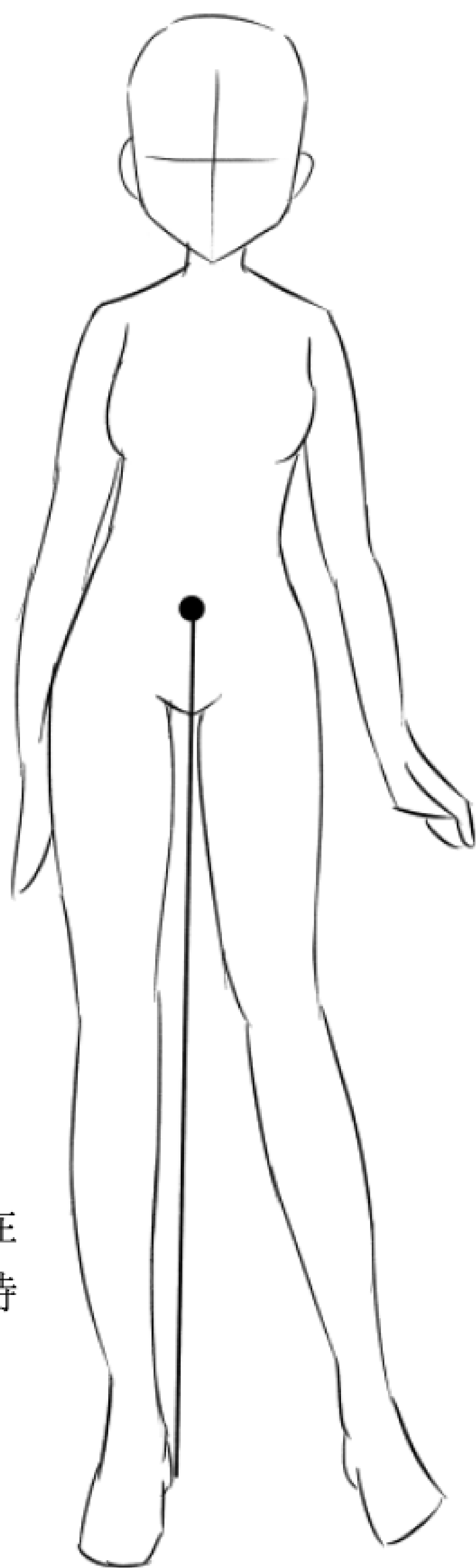
这是一个瞬间的动态，人物站立时，一只脚抬起来，重心投影的位置不变，仍然在两腿之间。







这幅图的人物仍然是一个单脚站立的动作，但是躯干出现了弯曲的动作，所以重心位置在人物靠左的胸前，投影位置在右脚的脚尖处。





这是一个比较规范的直立姿势，人物的重心点在肚脐处，投影位置在右脚的脚后跟，此时的人物可以保持静止的状态。

7.3　8种常见动作姿态的典型案例绘制

生活中常见的动作是漫画中要绘制的最基本的动作，生活中比较常见的动作有走、跑、跳、卧、跪等这些动作，下面通过实例来讲解人物日常生活中的动作是如何绘制的。

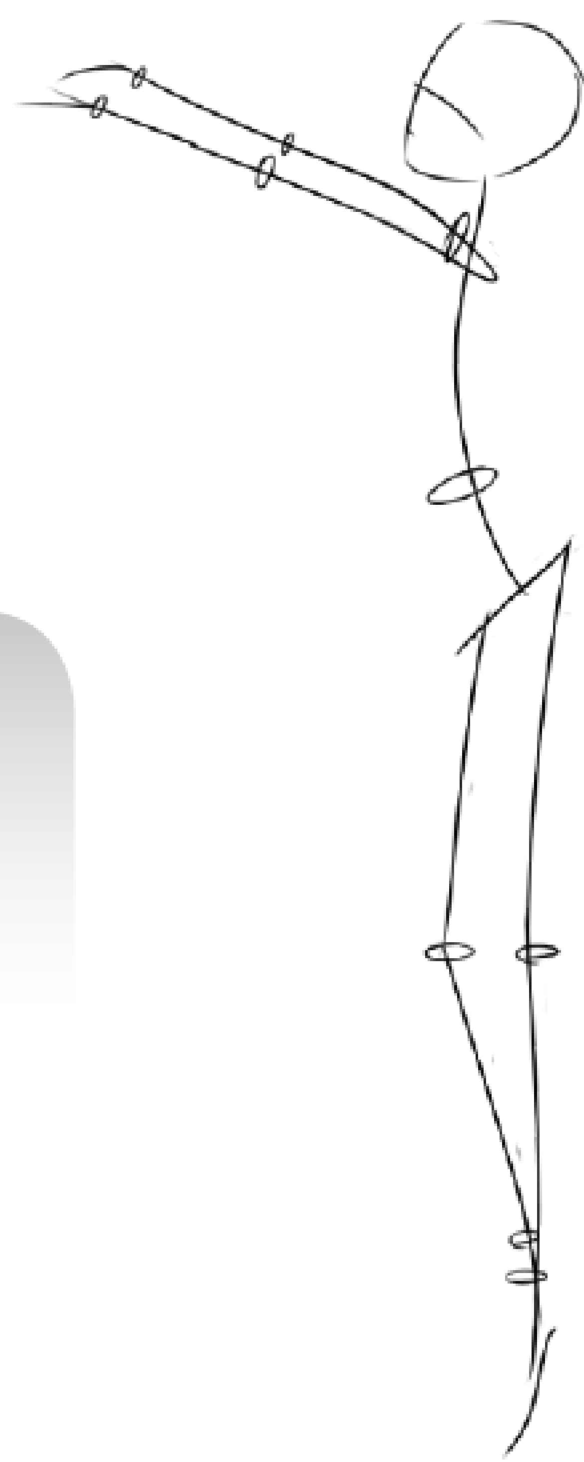
7.3.1　实战——站立姿态的绘制

站立是静止的动作状态，在绘制时要找准角色的重心。

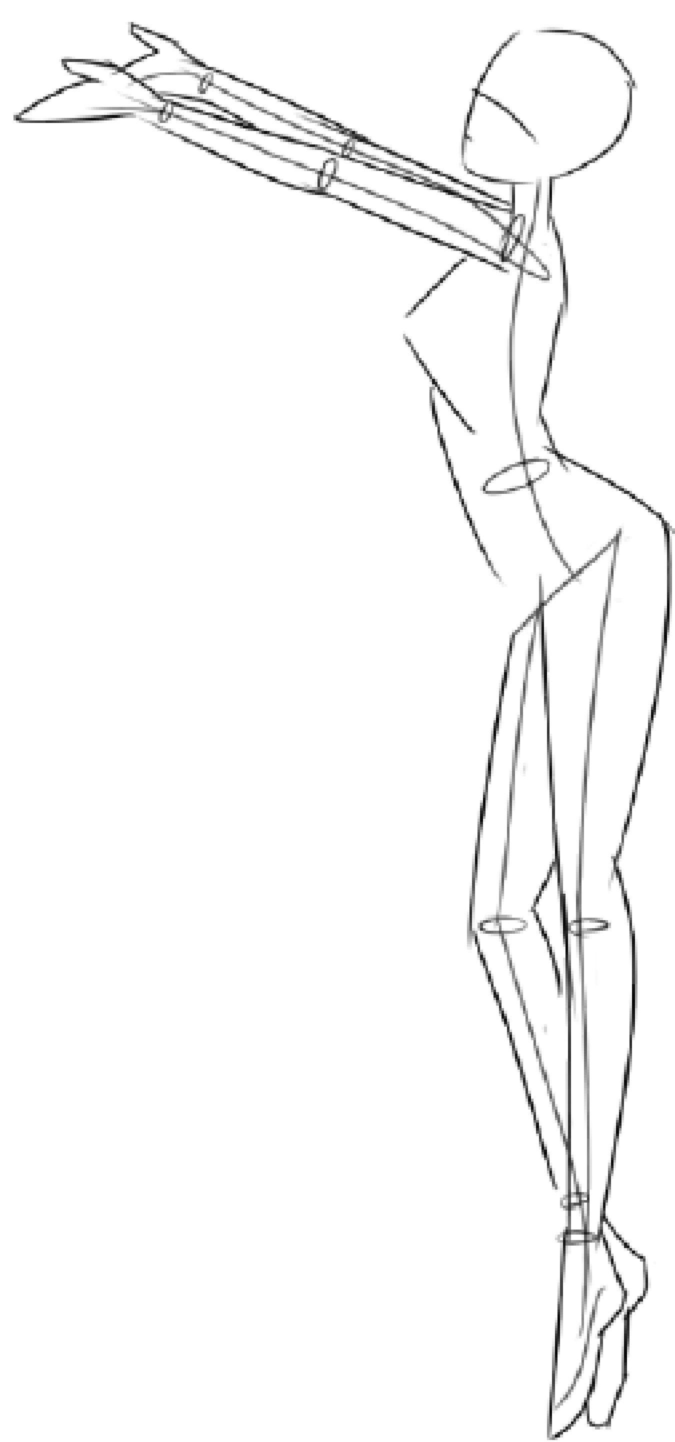
绘制草图



1 首先从草图开始，用线条简单地勾勒出人物站立的姿态。



2 将人体关节勾勒出来。人物大约是7个头身的比例。



3 在人体的骨架基础上大致画出人体轮廓。



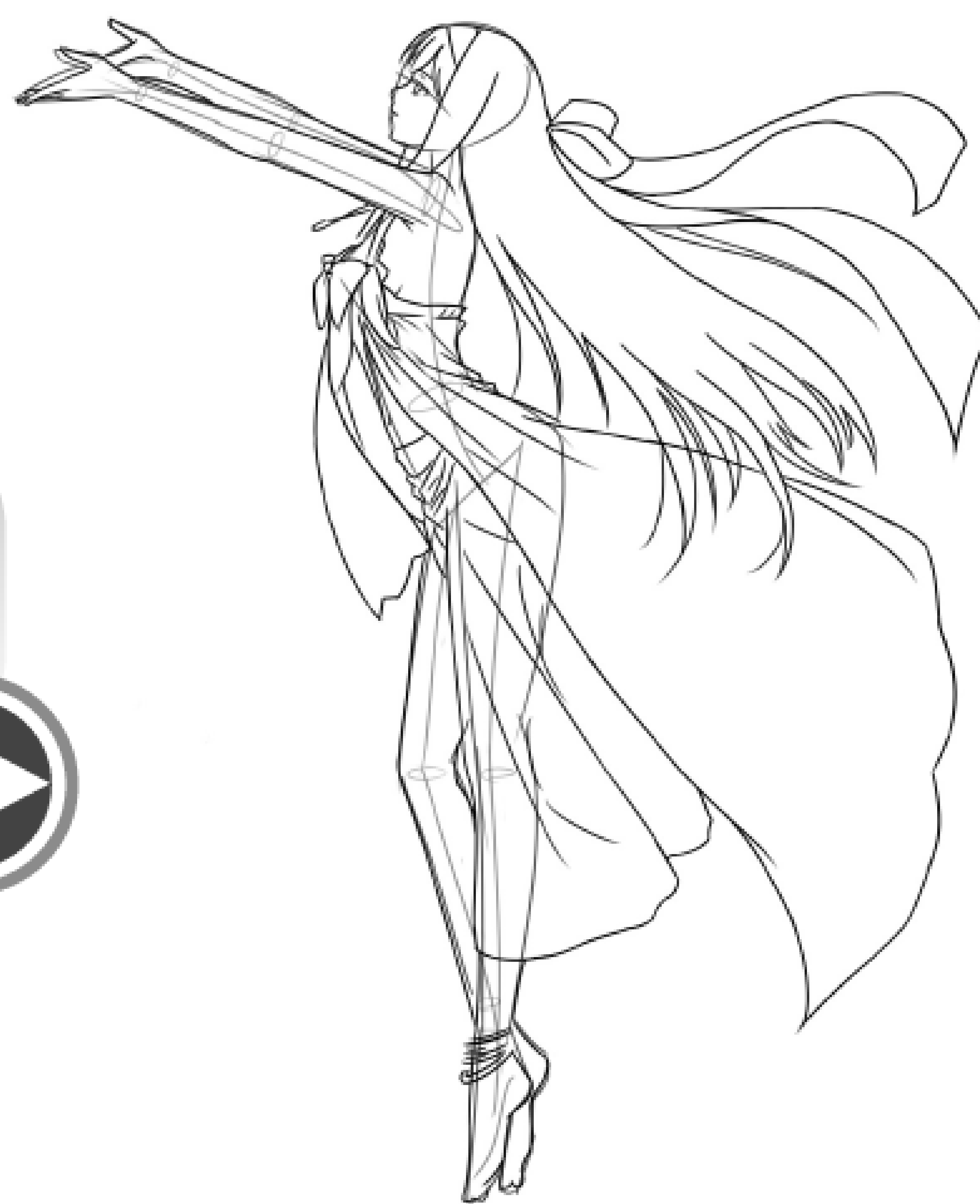
4 详细绘制出人物的身体结构，这是一个女性的身材。

整理画面



5 绘制衣服的外形轮廓和头发，并将五官初步绘制出来。



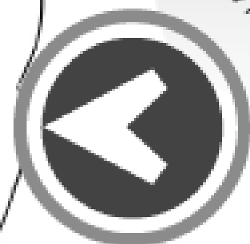


6 给衣服添加褶皱，注意褶皱与衣服随风的动向之间的关系。





7 绘制出衣服的纹理和装饰，人物的裙子随风飘动，并添加发丝。





8 将草图擦除，整理画面线条，检查纹理与褶皱是否吻合。



9 整理画面，将多余的线条擦掉，检查是否有多余的线头和缺损的线条，最终效果图完成。这是一位迎风而立的年轻女孩，人身比例为7个头身，直立姿态使人物看起来飘逸、修长而优雅。

利用衣服上贴身的线条表现身体形态和场景风向。

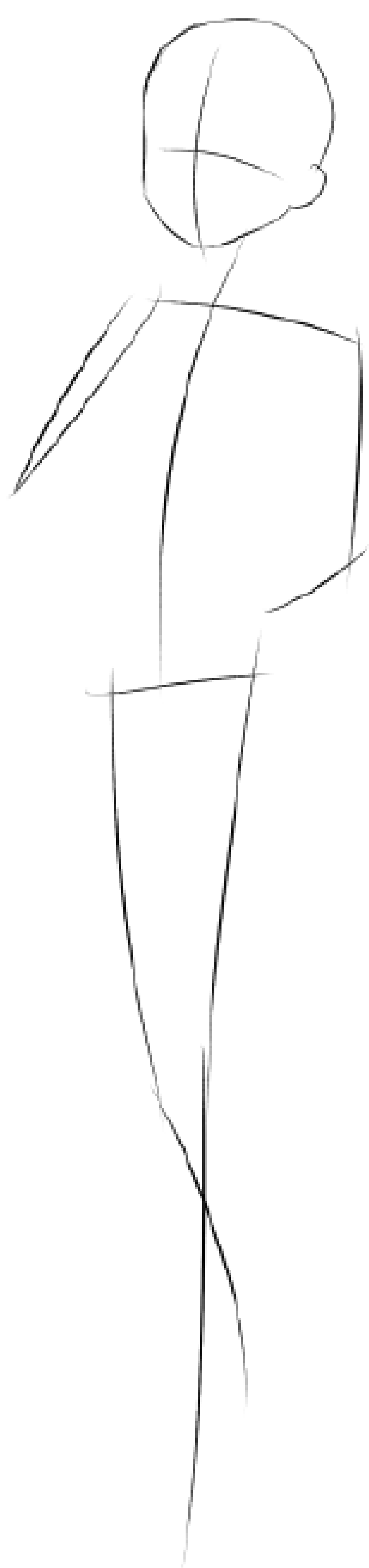
人物的重心在脚尖处，所以要注意脚尖的落地位于腰部垂直于地面的位置。



7.3.2 实战——行走姿态的绘制

行走是出现在生活中最常见的动作状态，在绘制时注意角色动作要自然协调，重心要稳。

绘制草图



1 利用线条勾勒出人物的骨骼姿态，大致地表现人物的走动姿态，以便后续对人物身体的绘制。



2 绘制出人物的身体结构，注意人物右手臂的绘制和两腿的交错位置要表现正确。



3 根据人体绘制出头发、服饰和鞋子，头发的厚度要适当高过头颅，裙子的裙摆边缘线适当地表现出褶皱的层叠感。



4 继续刻画草图，绘制出头发的层次感来，根据十字线绘制出人物侧面的五官样式，给衣服添加褶皱，特别是百褶裙要根据边缘线来绘制。

整理画面





5 绘制出人物的头部和上身线稿图，注意头发被发卡夹起来的形态要表现正确，右手臂的动作要协调。

6 给人物添加阴影效果，注意每缕头发的阴影都要表现出来，利用阴影表现出领带与衣服的空间感。



7 绘制下半身线稿。整齐有序的百褶效果使学生装看起来更加整齐端庄，裙边层叠的褶皱感增强了裙子的真实感和立体感。



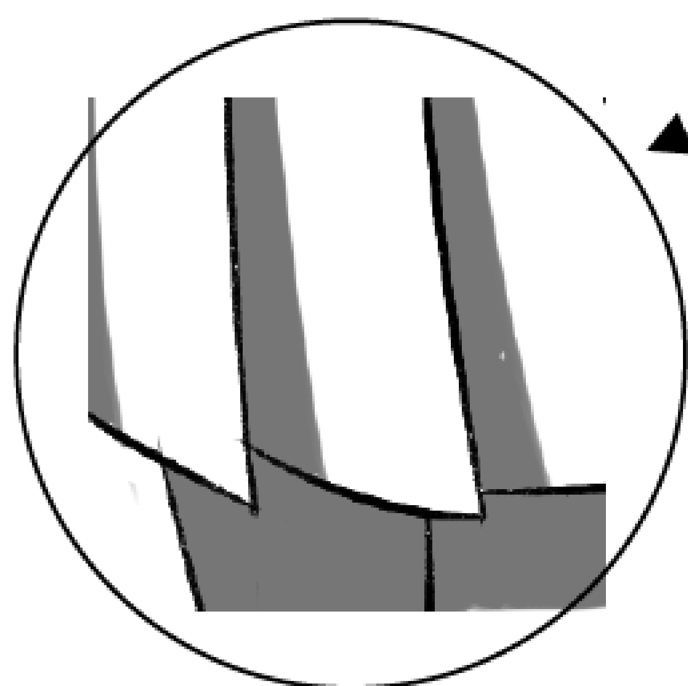
8 添加阴影效果，根据每个褶皱的形态绘制出偏右下边的阴影，注意裙子的遮挡使腿部投下许多的阴影，右腿弯曲与左腿交错，使膝下产生阴影。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。学生装有很多种类，学生装的主要特征就是整齐笔挺、颈上系有领带、不同长度的百褶裙、一双平底的皮鞋。





手提包是外出时经常携带的物品，能表现出人物现在的状态。

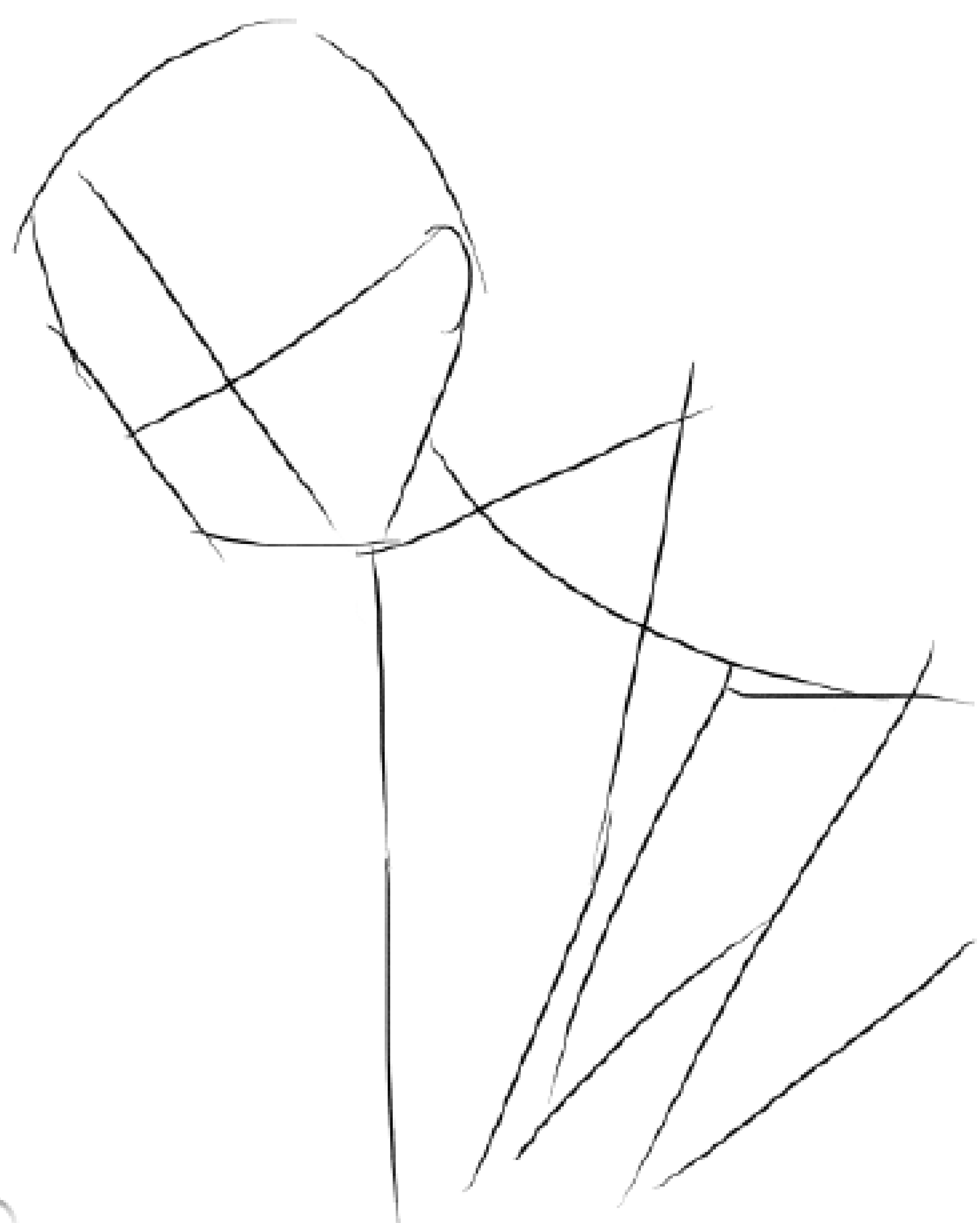


绘制百褶褶皱时边缘并不是那么整齐的，否则看起来会很呆板，这样绘制使裙子增添了褶皱的层次感和空间感。

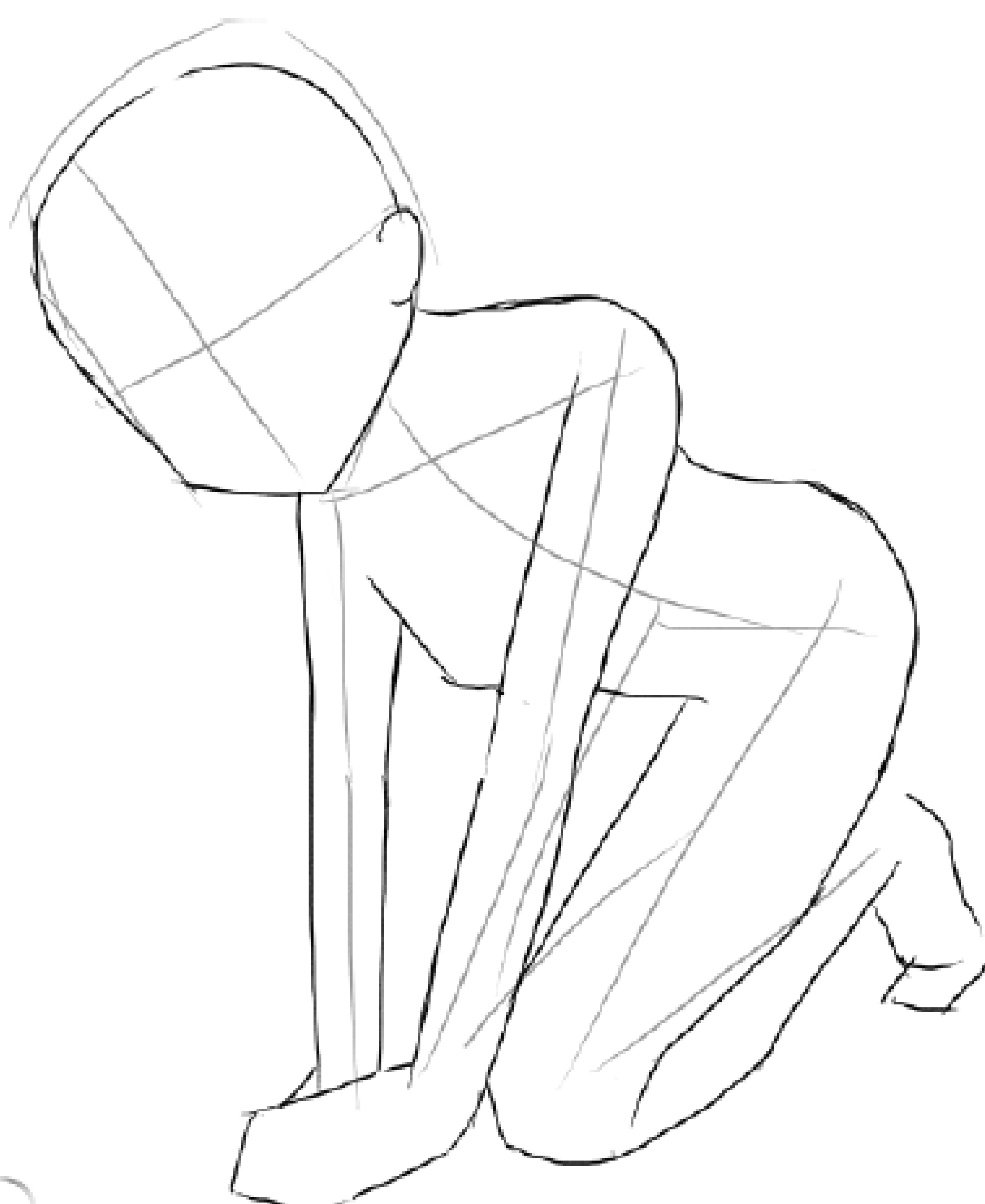
7.3.3　实战——跪姿的绘制

跪姿就是两腿屈膝着地，以两条腿的膝盖为支撑点的姿势。

绘制草图



1　首先简单地勾勒出人物姿态的大样图，人物姿势为两腿跪在地上，两手撑着身体的上半身。



2　将人体大概的轮廓线条勾勒出来，人物的头部侧着，注意人物肩膀的绘制，透视关系要表现出来。



3　在人体的草图上绘制出头发和衣服的大概样式，以确定人物在画面中的位置。



4　细化人物，绘制出人物的五官。细化人物的头发和衣服的褶皱，并将人物的手指绘制出来。

整理画面





5 将人物的上半身绘制出来，注意人物胸前的透视关系，俯身的动作使人物的腰身变短。

6 绘制人物上半身的阴影，头发阴影要正确地表现出来，额前的头发投下来的阴影也要绘制出来。





7 继续绘制出人物的下半身，双膝和脚支撑着身体，所以脚趾弯曲、两膝并拢。

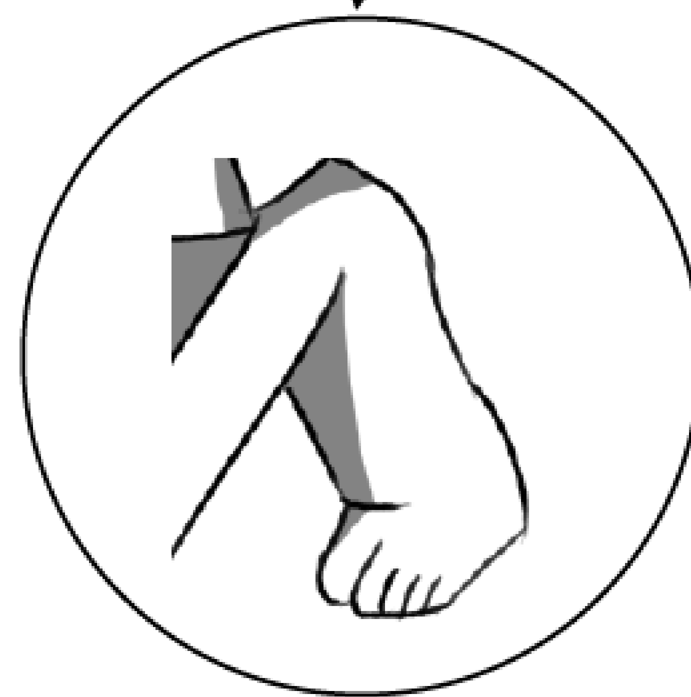
8 绘制出衣服和腿部的阴影，注意光源的位置是在右边，所以左边的阴影要多一些。



9 擦去多余的线条，效果图完成。双腿屈膝、两手撑地、侧头微笑的女孩便绘制完成。



两只眼睛的结构要一致，但右眼因为透视关系要比左眼小一些。

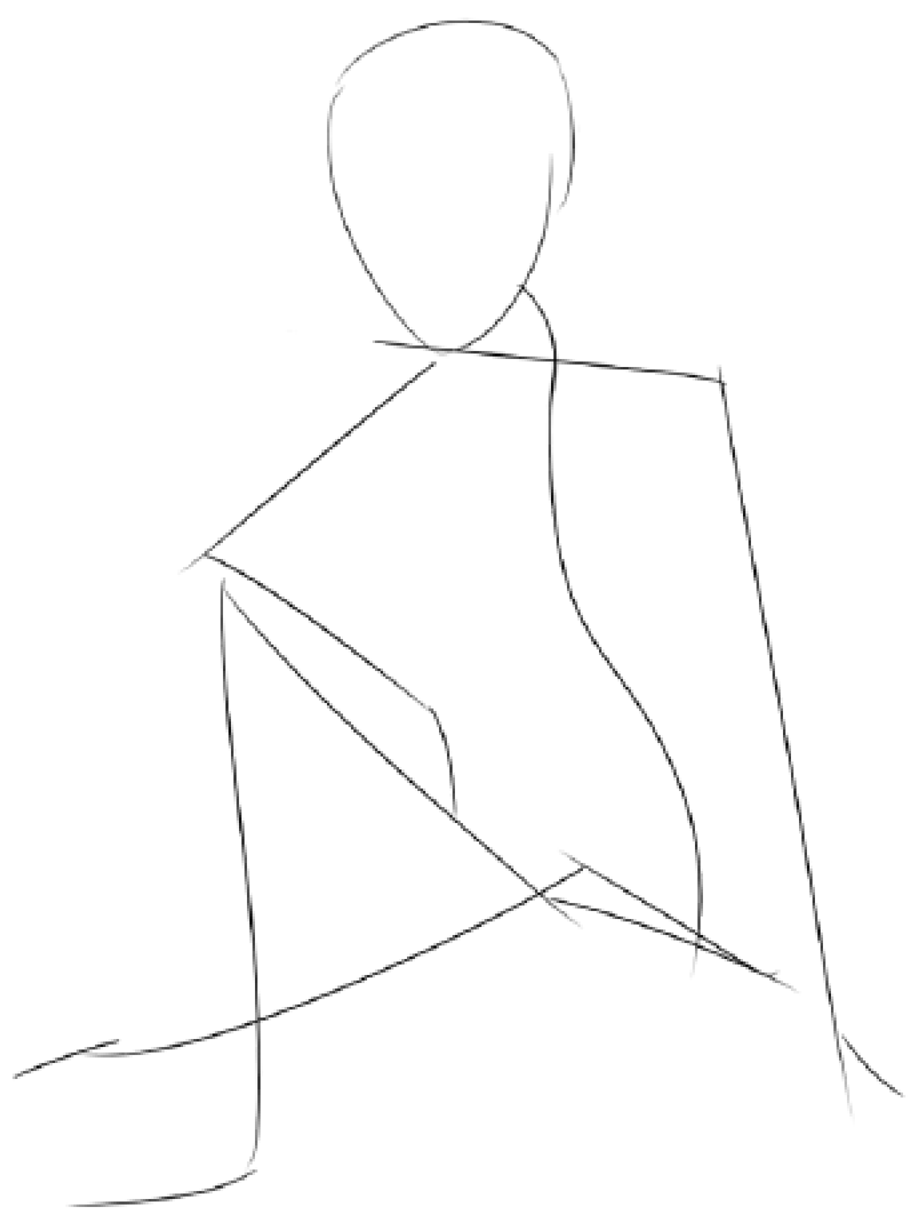


双脚撑地时，脚的动态绘制要正确，注意阴影应该是在左边的方向。

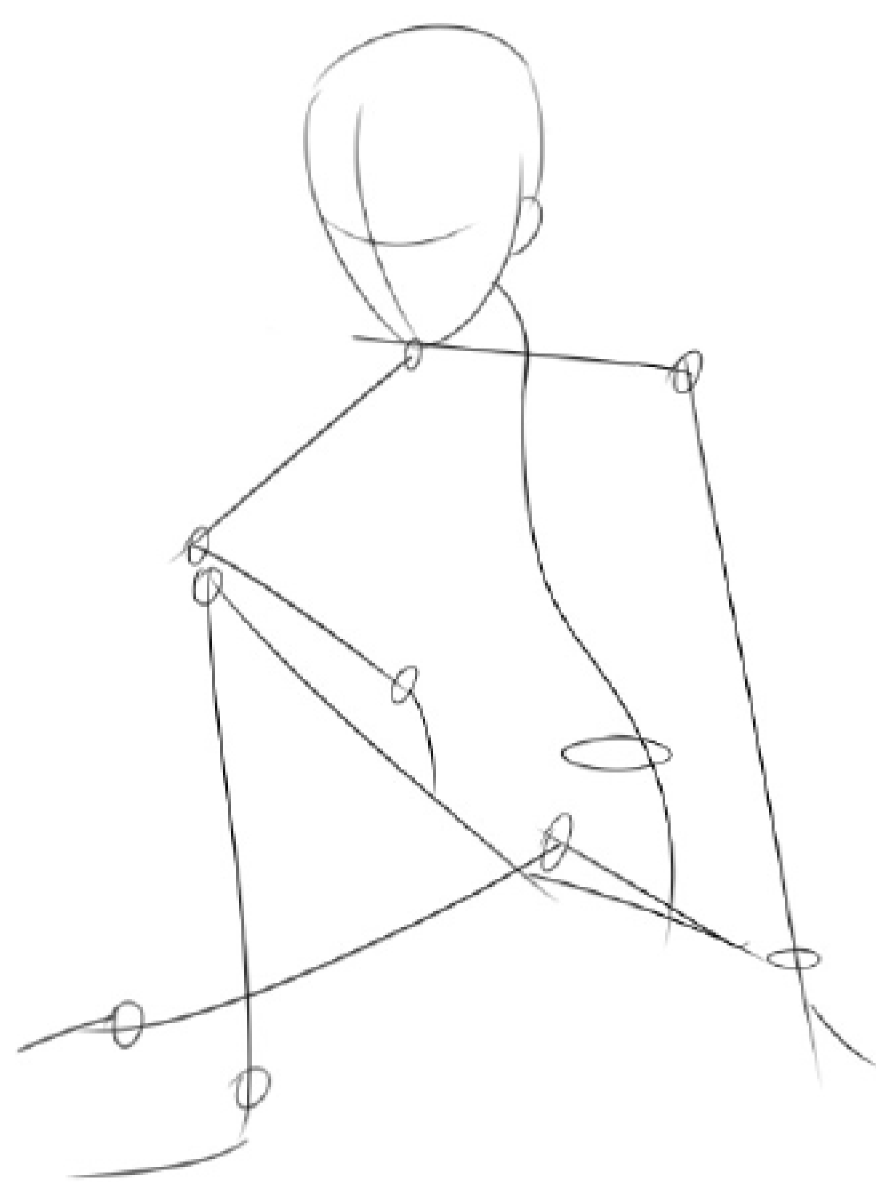
7.3.4 实战——坐姿的绘制

坐姿也是生活中最常见的姿态，下面是绘制人物坐姿的案例。

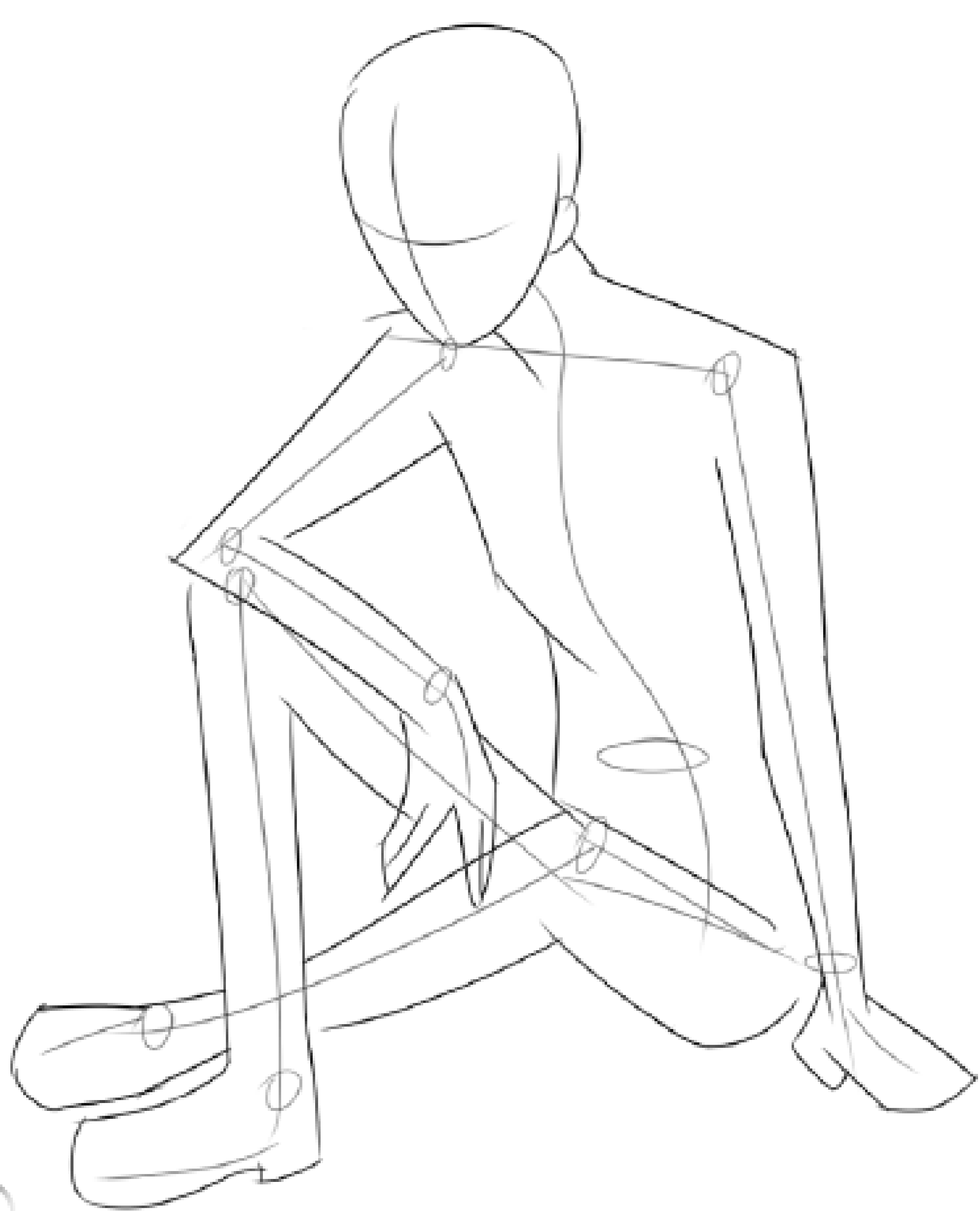
绘制草图



1 用直线勾勒出动态，人物双腿略微交叉，坐在地上。



2 用十字线确定人物的五官位置和角度，并找出关节转折的地方。



3 用简单的线条快速地画出人体大致的轮廓。



4 根据人物轮廓画出角色的人体结构。

整理画面



5 设定人物的发型、五官，在人体结构上画出衣服轮廓。



6 添加衣服的褶皱，并添加发梢，完善发型的轮廓。



7 画出领带、口袋、衣扣等细节，并详细刻画眼睛。

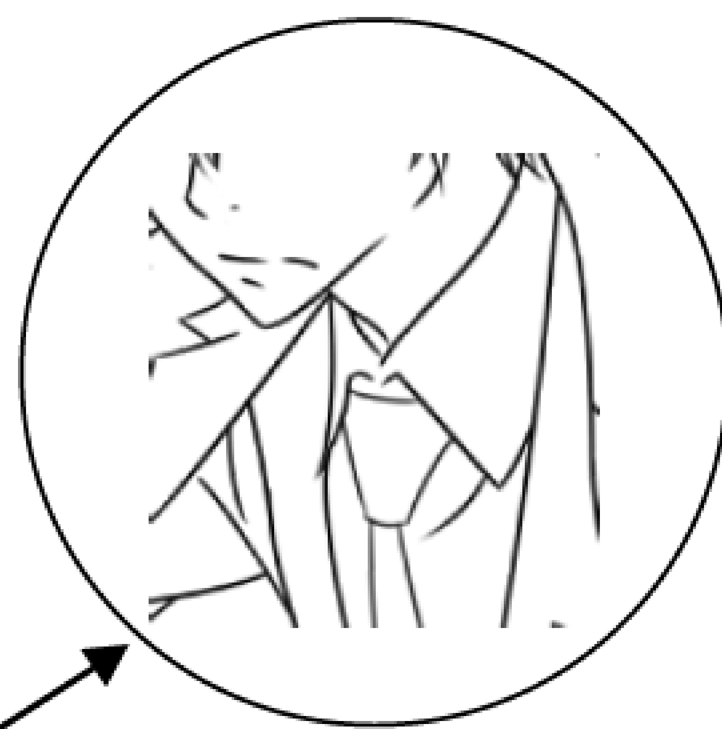


8 完成五官的刻画，擦除草图和辅助线，整理线条。

9 画面整理完毕，这是一个双脚交叉，坐在地上面的少年，从表情和肢体看上去像是在旁观和思考着什么。



眼睛向左下斜视，似乎在思考。



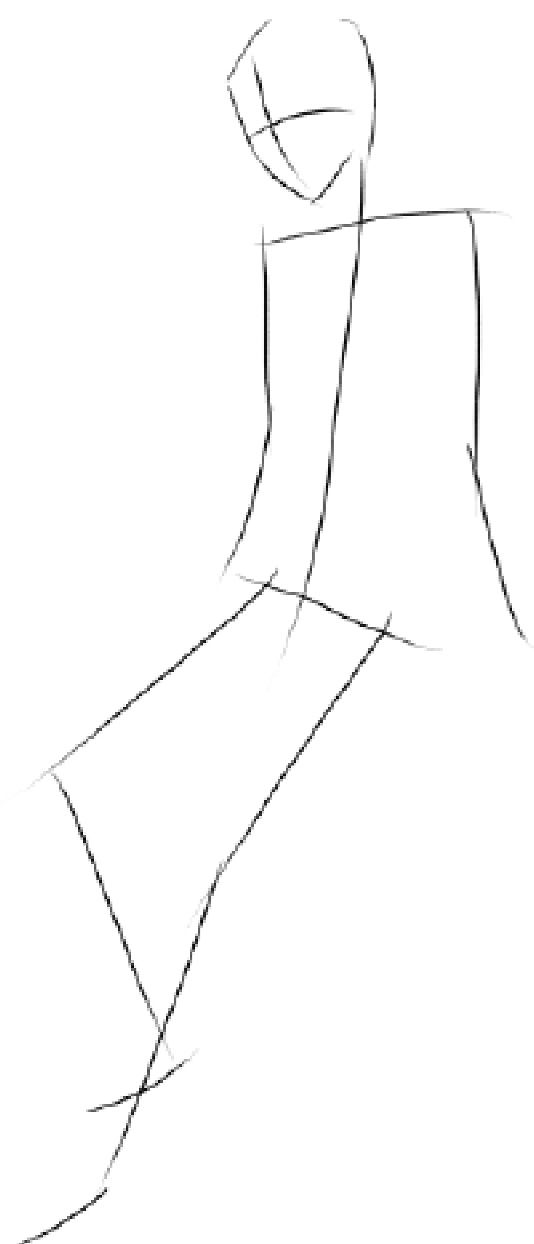
领口有三层，注意内外关系。



7.3.5　实战——倚靠姿态的绘制

倚靠于物体的站姿与正常站姿身体的伸展大致相同，但是区别在于重心的把握，人物倚靠时，重心应该在人物与物体之间。

绘制草图



1 首先构思人物姿势，用线条简单地勾勒出人物的坐姿，两腿自然弯曲。



2 根据线稿绘制出人体，注意人物的坐姿要自然，人体结构要正确。



3 继续绘制草图，绘制出人物的外形轮廓。男生的学生装应该是西装的样式，所以大致绘制出西装的轮廓。



4 将人物的五官绘制出来，给头发添加线条，增强头发的层次感，细化衣服，并添加褶皱，增强衣服的立体感。

整理画面





5 根据草图绘制出人物的头部和上半身，注意西装的肩头是笔直的，要绘制出西装的硬度感，肩膀的轮廓线也要清晰。

6 绘制阴影。绘制头发的阴影时要明确区分出头发的层次感，使头发的立体感增强，衣服的阴影要根据褶皱来绘制。





7 继续绘制出人物的下半身部分，西裤的褶皱跟随人物的动作而变化，注意膝盖的绘制要体现出人物两腿自然弯曲。

8 绘制阴影时注意阴影的方向是朝下的，所以人物的大腿和脚背的上方是受光区，而脚后跟是背光的地方，所以应该布满大面积的阴影。



9 擦去多余的线条，最终效果图完成。一个身着学生装的男孩绘制完成，学生装大部分是以西装的样式为主，西装的面料是偏硬性的，所以绘制这一类服装时要注意线条比较粗黑，且转角地方比较尖锐，这样才能显示衣服的质感。

刘海遮盖右眼和鼻梁，但并不影响人物沉思的表情。

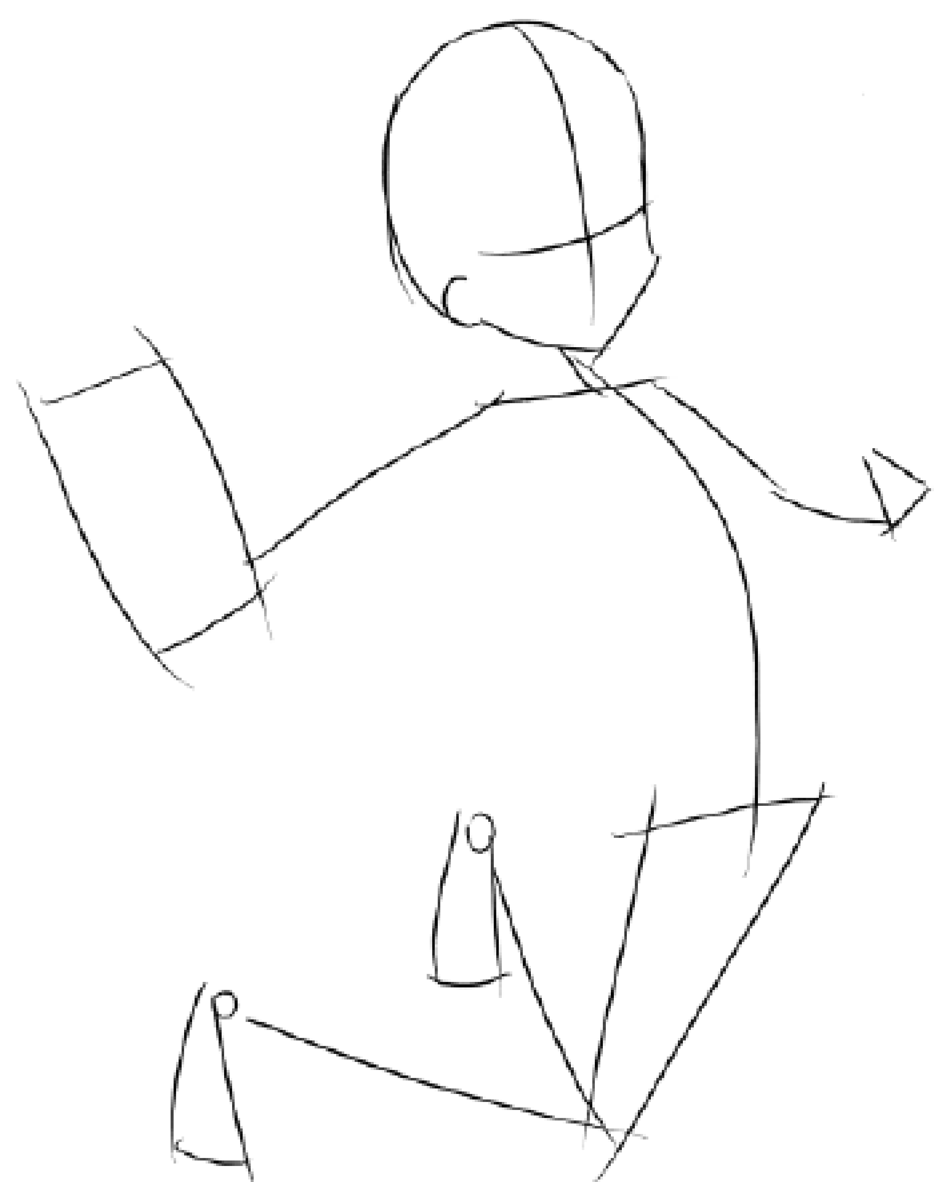
绘制头发的阴影时一定要注意阴影的方向，因为这是顶部的光源，所以头发的内部应该布满阴影。



7.3.6 实战——跳跃姿态的绘制

跳跃就是人物利用双腿的弹起离开地面的瞬间动作，绘制时注意人体线条的美感程度。

绘制草图



1 首先用线条简单地勾勒出人物跳跃的姿势，这是一个侧面的角度，所以人物的左手比较小。



2 将人体的大概姿势勾勒出来，注意身体结构，因为近大远小的透视关系，左手要比右手小。



3 为人物添加头发和衣服的大体样式，以确定人物在画面中的位置，注意衣服因为跳跃运动而产生的变化。



4 绘制出人物的五官，细化人物的头发和衣服的褶皱，去掉底层的线稿，使人物的轮廓更加清晰。

整理画面



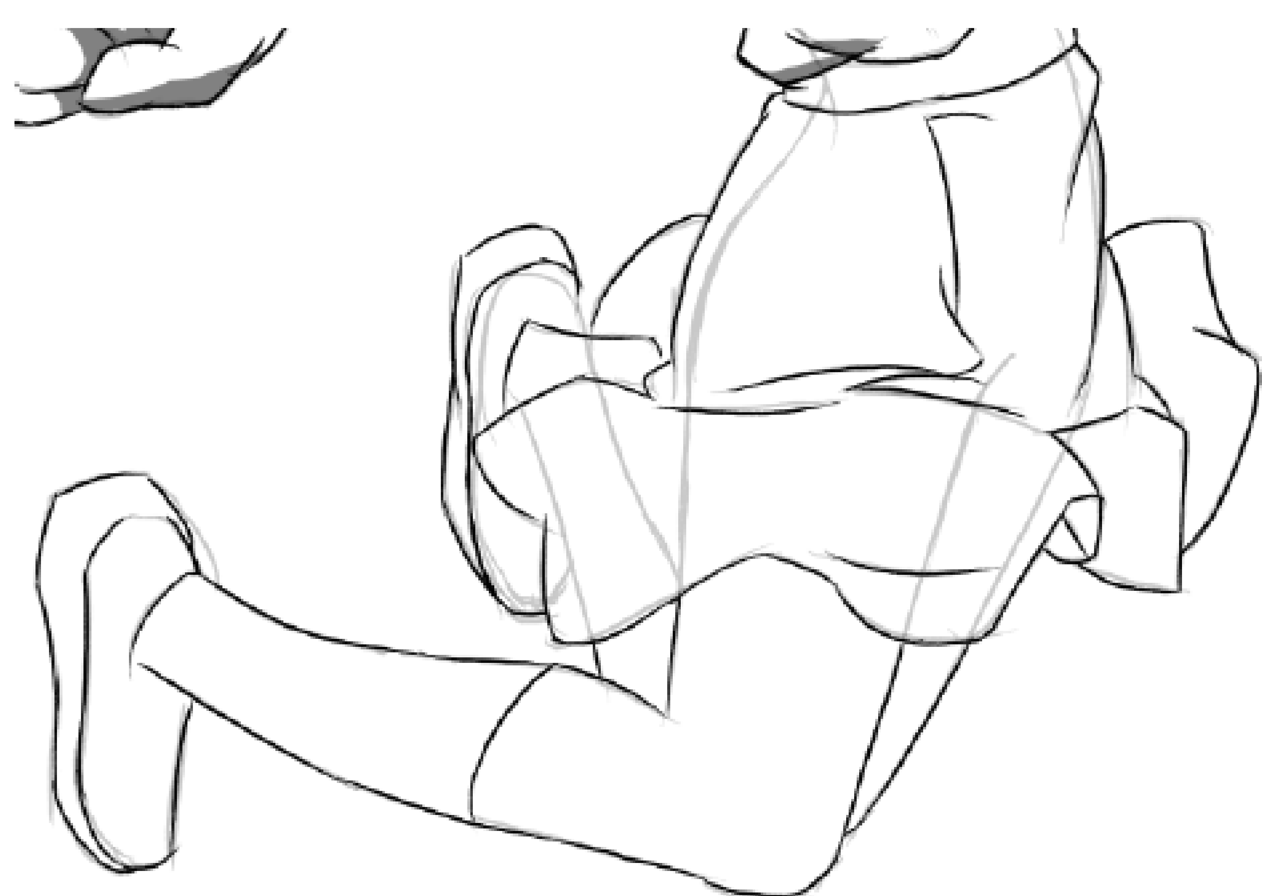
5 整理画面，绘制出人物的头发和上半身，注意线条的流畅性和人物五官的绘制。



6 将人物的眼睛绘制出来，并给人物添加阴影，要注意根据光源的变化绘制出人物的阴影部分。





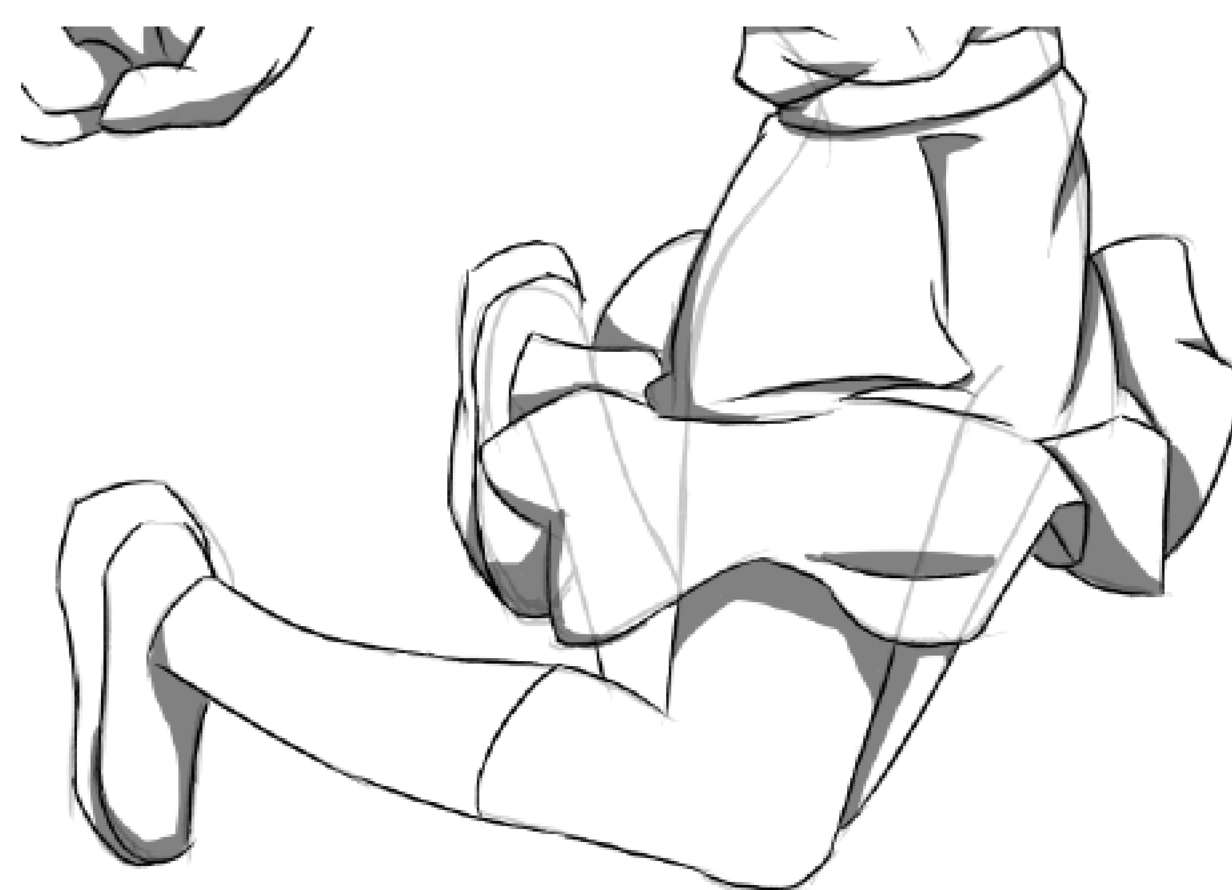


7 绘制出人物的裙子、腿和鞋子，注意裙子的动作变化和褶皱的绘制，腿部的线条要柔美。



8 绘制阴影，光源是从人物的顶部照射下来的，所以阴影应该在人物的下方。





9 擦去多余的线条，最终效果图完成。一个双腿弯曲、两只手伸开做跳跃运动的女孩便绘制完成。

绘制五官时注意位置的正确性，可用十字线来进行绘制，因为透视关系左眼要比右眼小。

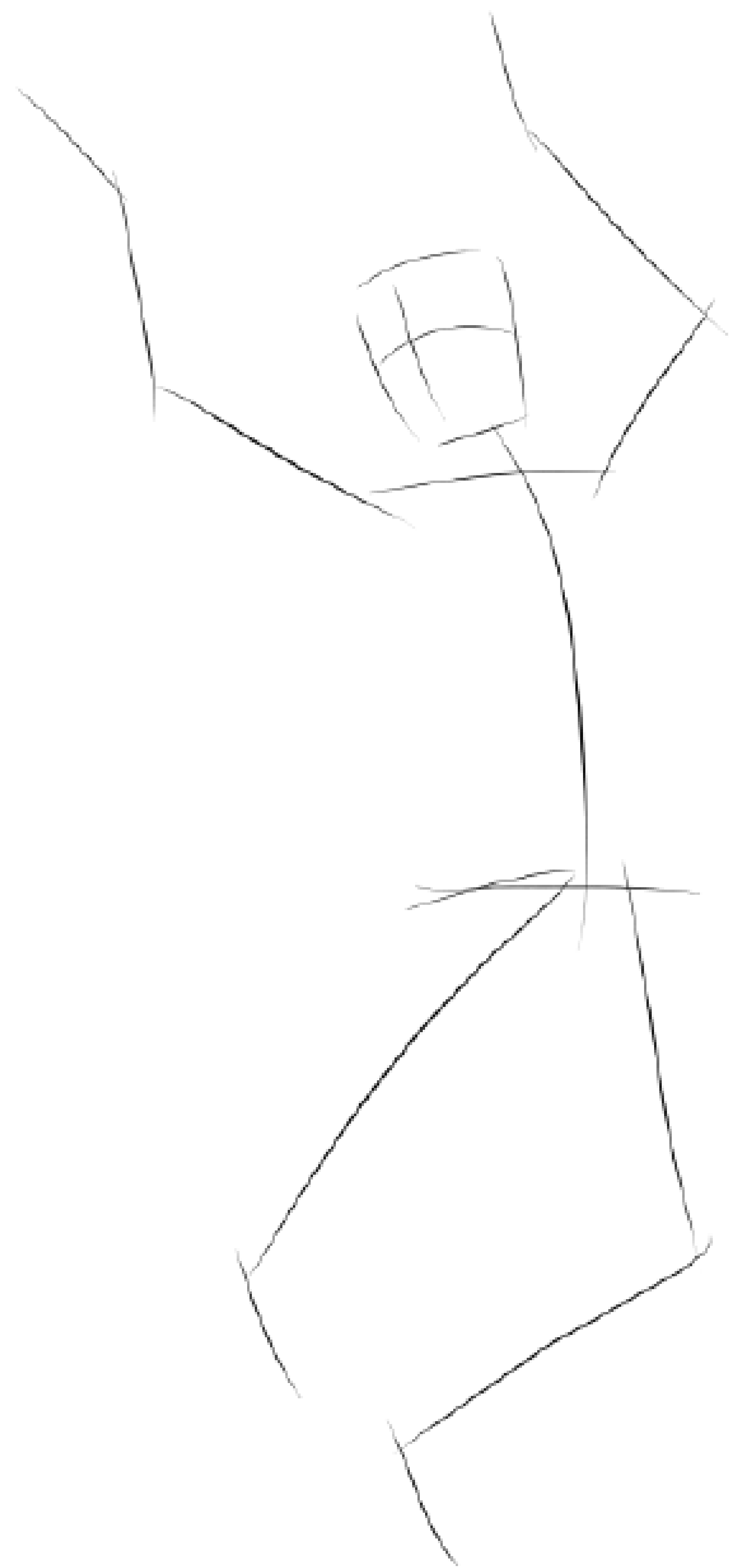
绘制人物的手臂时，因为透视关系，左手变小，所以要注意手掌与手掌的连接要正确，要突出线条美感。



7.3.7 实战——运动姿态的绘制

运动中的少年，动态十足，全身上下的细胞都充满了运动的气息。下面讲解如何绘制篮球场上人物的动作。

绘制草图



1 首先用线条勾勒出人物跳跃的姿势，两只手臂向上高举，两腿弯曲着。



2 绘制出人物的身体结构，注意运动中的身体结构要绘制正确。



3 绘制出人物的大体形象，一只手托着篮球，衣服也随着整个人物的动作产生变化。



4 细化人物的外形样式，运动中的头发是不规则的，呈四处散开的状态。

整理画面





5 在草图的基础上绘制出人物的头部和上半身，注意五官的刻画要配合人物的动作。

6 绘制出阴影，因为人物动作比较激烈，衣服的褶皱也随之改变，阴影要根据褶皱的形状来绘制。





7 注意绘制腿部的线条要流畅，并有粗细变化，衣服比较宽松，随着人物的动作而产生不规则的形状。

8 添加阴影。阴影主要分布在人物褶皱密集的部分和脚底处，膝盖处也有少量的阴影。



9 整理画面，最终效果图完成。跳跃中的美少年全身充满了力量，充分地表现出了四肢的运动规律，人物的面部也随着篮球的方向表现出呐喊的表情。

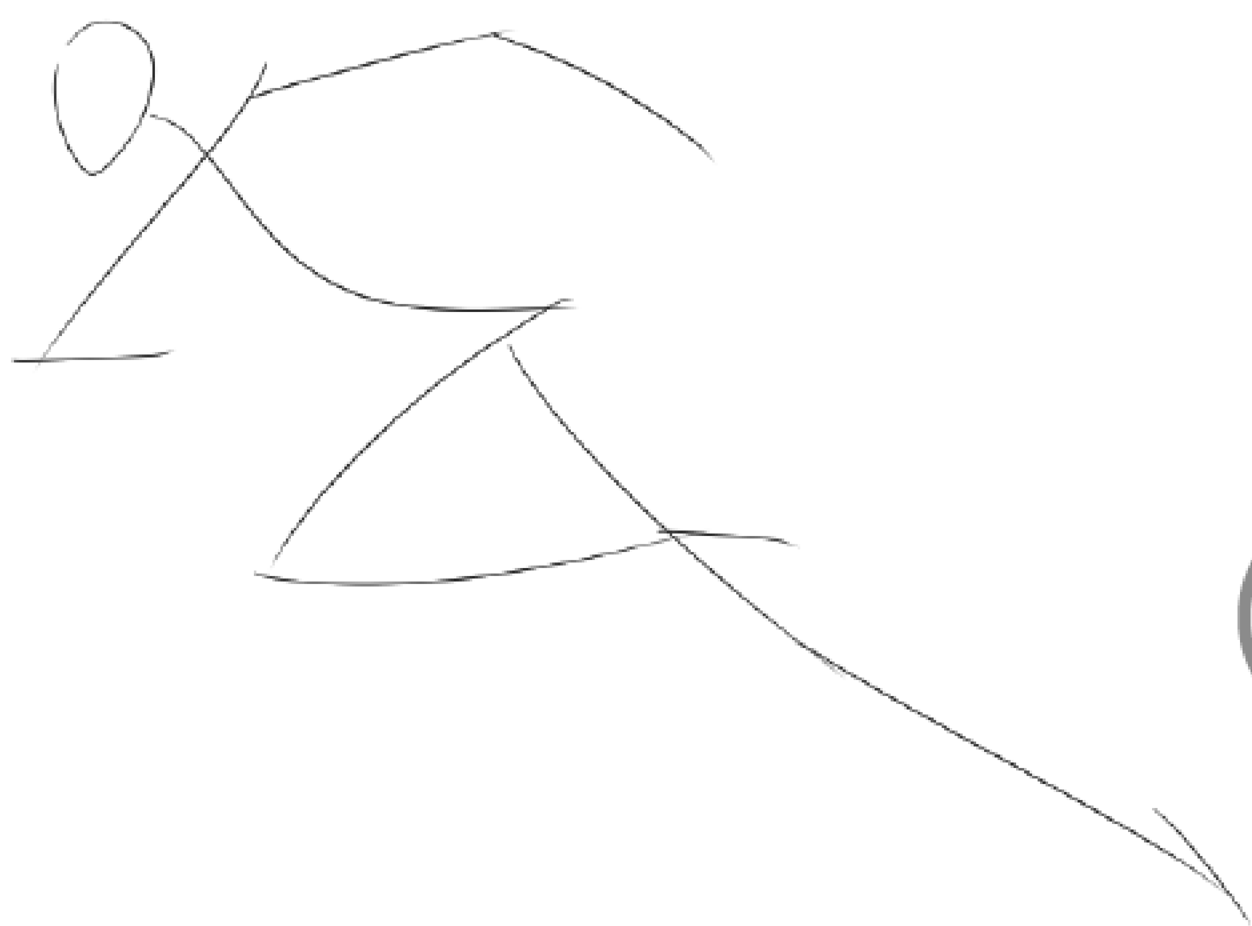
眼神坚定，嘴巴大张着，仰视的角度使人物的表情更加生动。

绘制右腿跳跃的动作部分时，必须注意画面的透视关系要正确。

7.3.8 实战——奔跑姿态的绘制

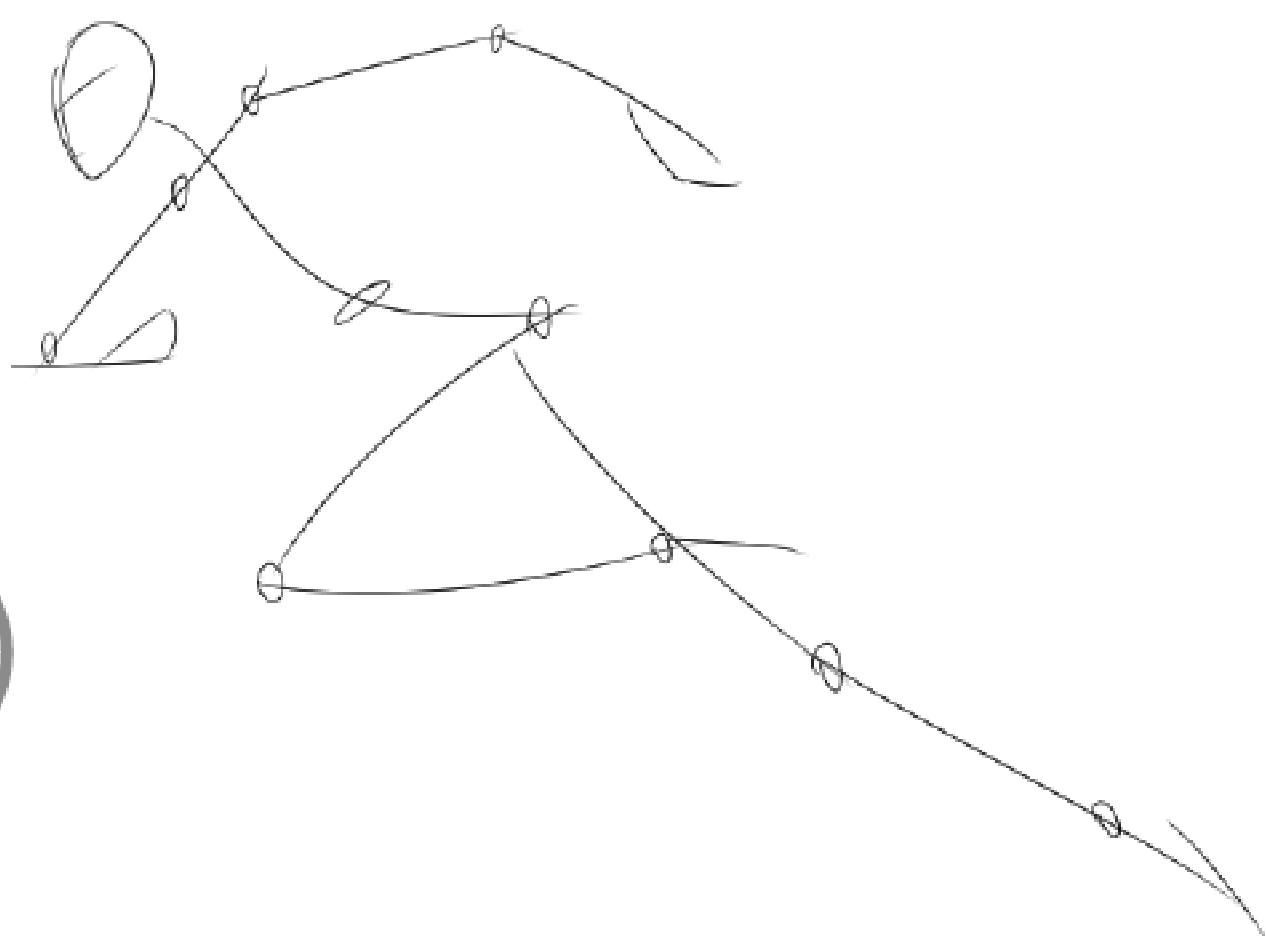
人物在奔跑的时候，重心靠前，角色身体是朝前方倾斜的。

绘制草图



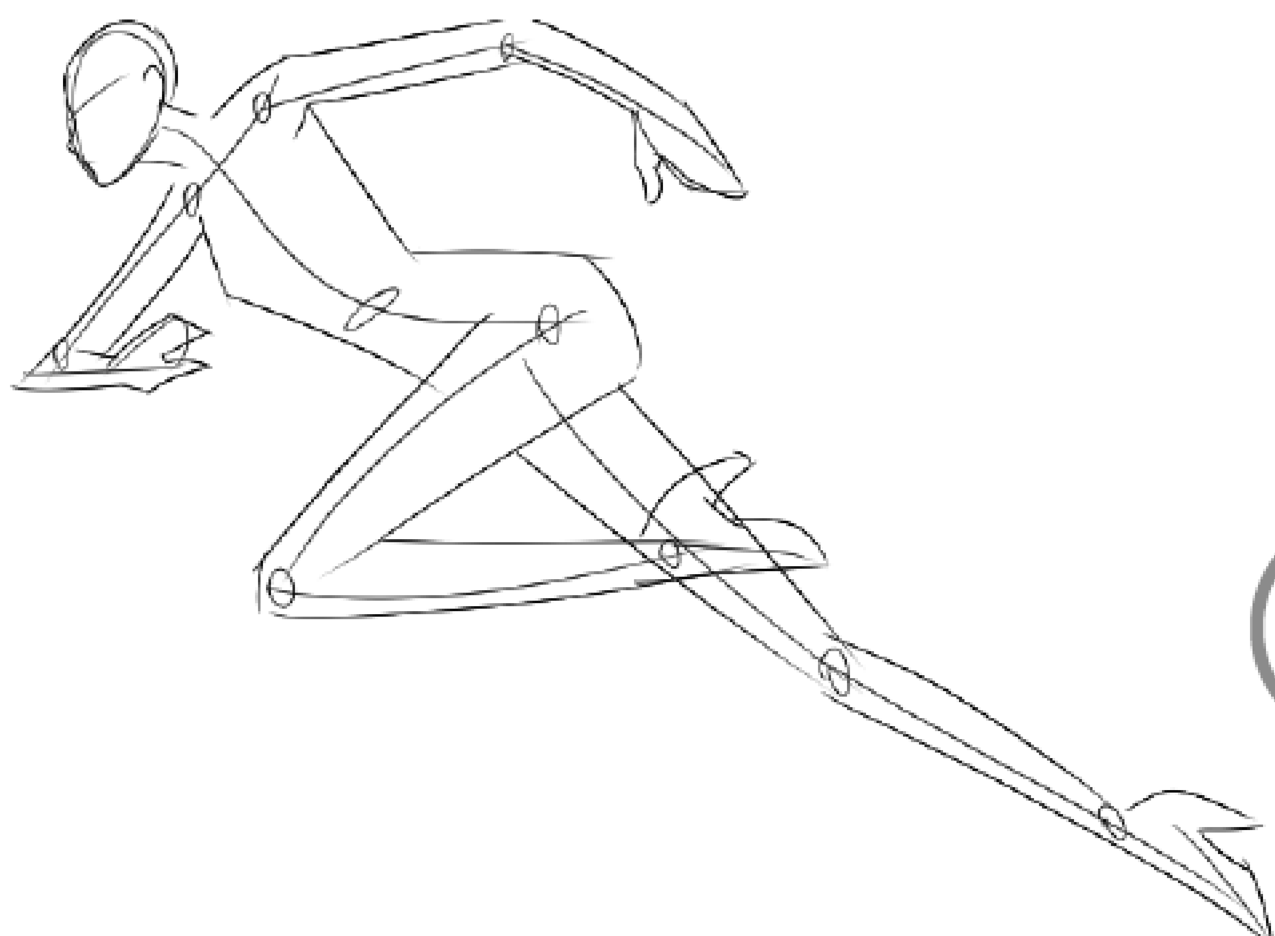
1 简单地用线条勾勒出一个奔跑的形态，身体前倾。





2 用十字基准线设定五官位置，这是一个侧面的头部，并标记出各个关节。





3 在单线条草图上绘制出人物的身体轮廓。





4 根据身体结构草图画出人物的身体形状，这是一个矫健的身体。



整理画面



5 在人物的身体结构基础上绘制出衣服轮廓，并且初步绘制五官。





6 在衣服上添加褶皱，衣服是紧身的，所以皱纹不宜过多。





7 详细刻画五官，丰富衣服上的花纹，完成衣服的绘制。





8 整理线条，擦除草图，完成这幅画的线条绘制。



9 在线条的基础上添加阴影，使画面更生动，这是一个奔跑冲刺中的女角色，身体因为奋力奔跑而前倾。

注意人物五官上的阴影，右脸光线基本被刘海全部遮挡，所以阴影面积比较大。

腰部连接大腿的部分是动作幅度最大的地方，衣服拉扯的褶皱也是最多的。

奔跑时双腿发力，肌肉线条明显，使人物看起来矫健敏捷。

第8章

服饰线稿草图的绘制

本章主要让读者认识和了解服装的基本概念和基本类型，并且了解服装的不同特点，以及绘制服装时所需要注意的细节方面，从而认识服装的绘制要点并掌握服装的绘制方法，然后根据实例讲解不同头身服装搭配。

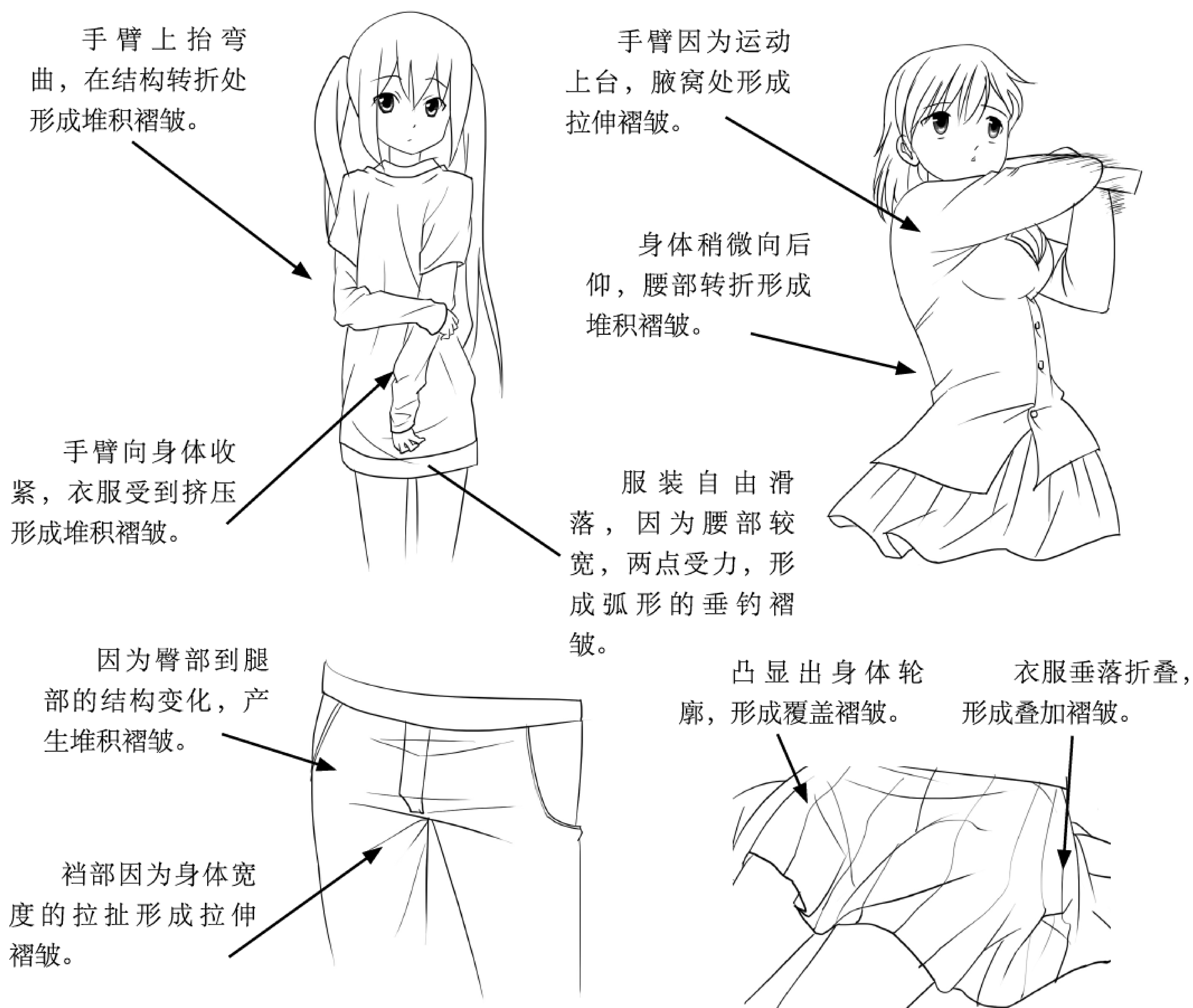


8.1 服装的基础知识

漫画人物服装的绘制，要注意两个重要细节，一是根据不同的人物需要来绘制服装，二是在绘制时最关键的是把握好褶皱的处理，这两个要点，本章将分别介绍到。

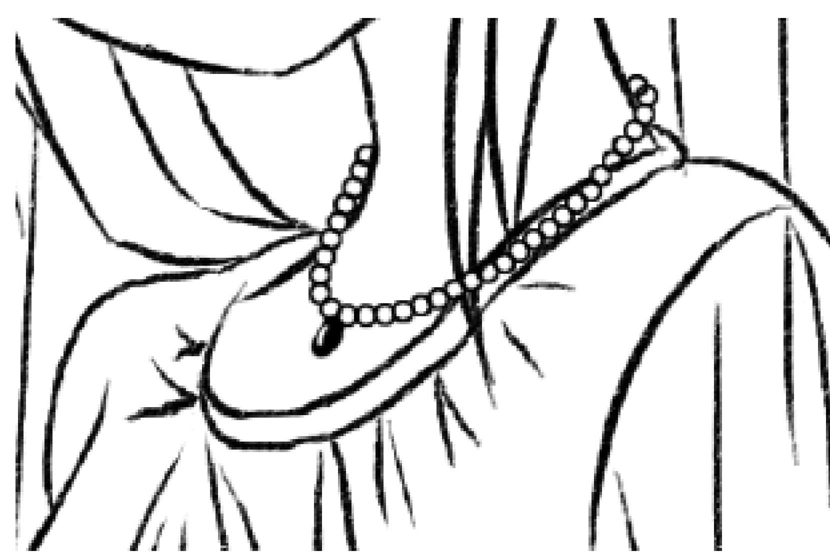
8.1.1 褶皱的应用

人体运动时，服装也会随着人体的运动而产生褶皱变化，如当手臂弯曲时，手肘部会形成聚集在一起的堆积褶皱，手臂展开时，腋窝处的服装形成向上拉伸的褶皱。褶皱不仅能将人物动态体现得更加生动，还能起到丰富画面内容的作用。



8.1.2　饰品的装饰作用和应用







给人物添加上黑色皮绳和金属的十字架，少女瞬间变得更加有个性，黑色与金属给人以冷酷帅气的感觉，一般佩戴在洒脱开朗或者冷酷的人物身上。

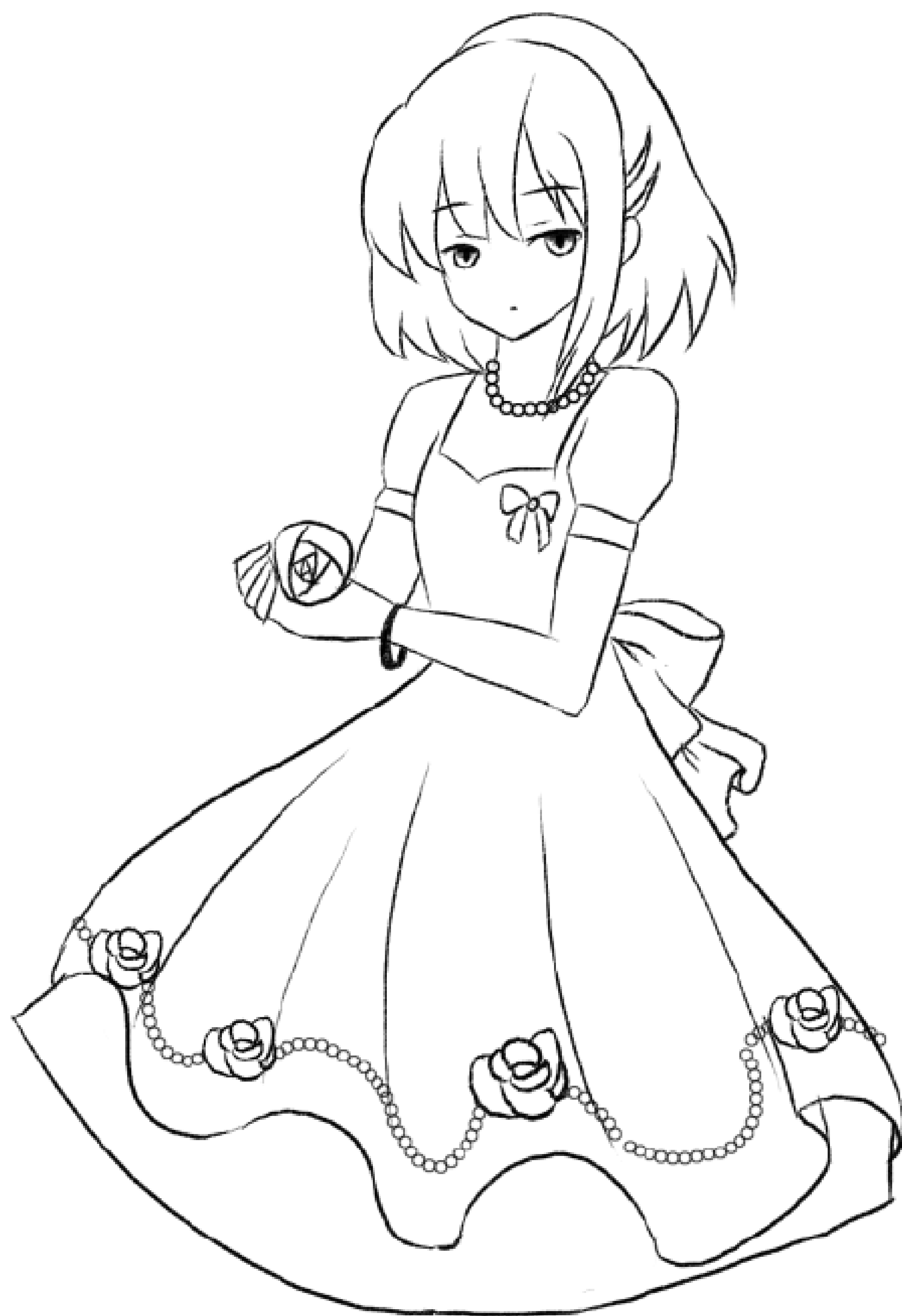




给人物加上珍珠项链与宝石则让少女看起来更加端庄甜美，这类装饰比较适合淑女或者贵妇。



在没有添加任何装饰之前，画面看起来空荡荡的，人物朴素单调。



添加饰品后，画面内容丰富起来，人物更加生动，角色看起来更有魅力。

8.2　7种服饰的表现与绘制方法

8.2.1　实战——连衣长裙的绘制

连衣裙是夏季女孩的主要服装之一，下面介绍绘制连衣长裙的方法。

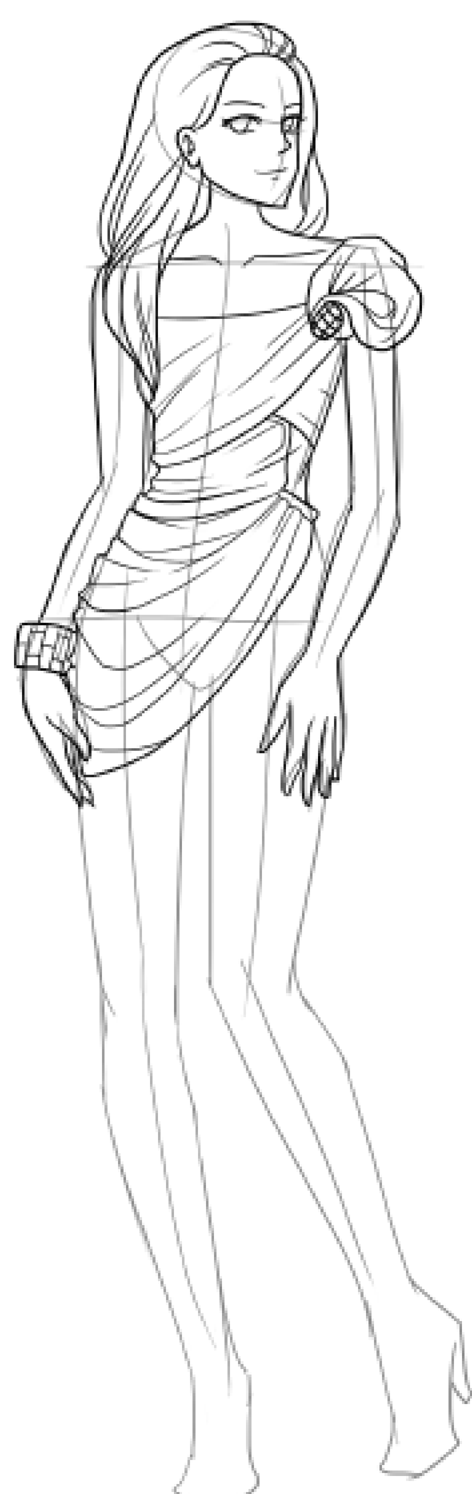
绘制草图



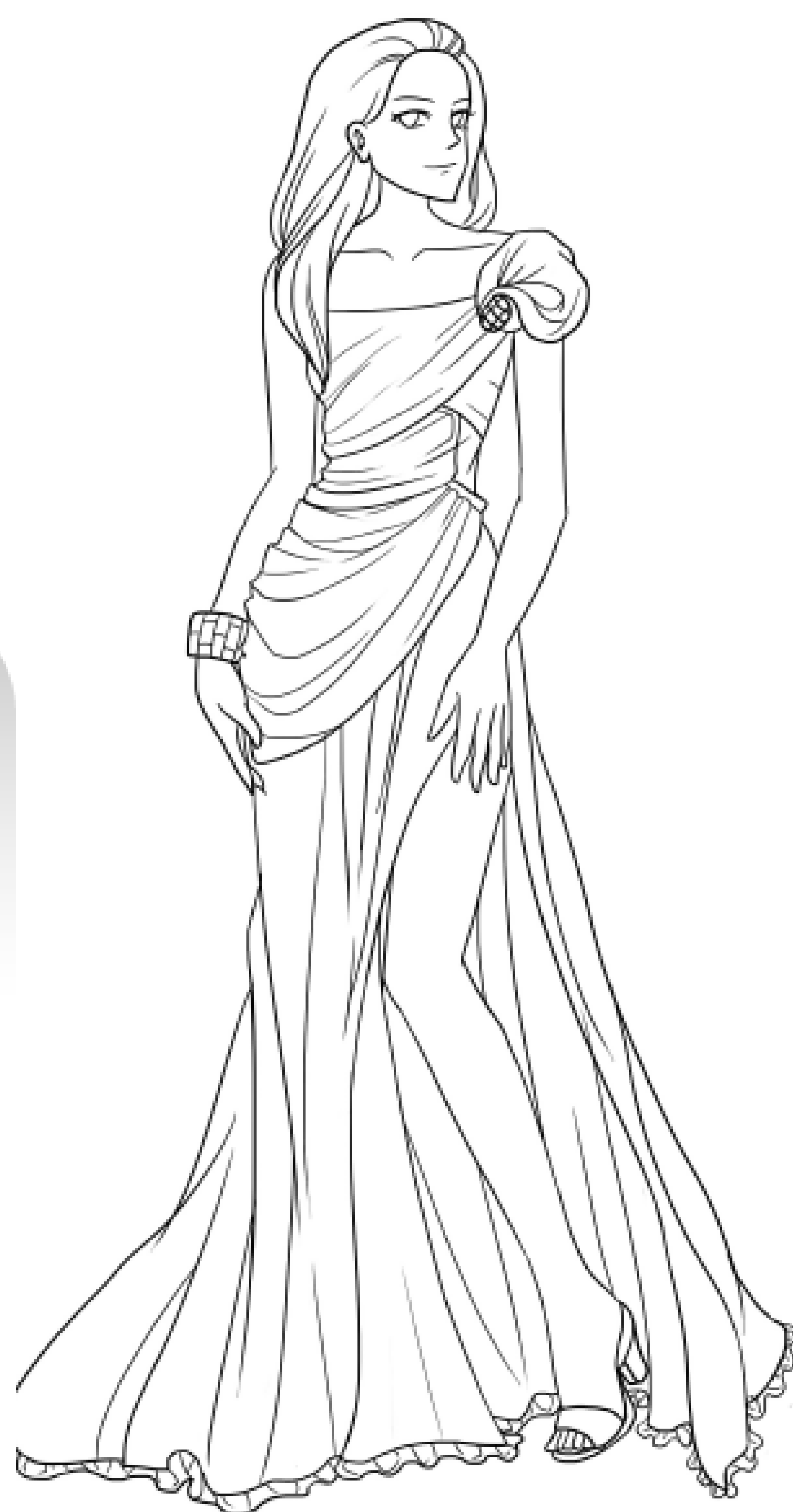
1 首先用简单的动态线条勾勒出人物站立的姿态，然后根据动态线绘制出人物具体的动态轮廓。



2 根据头部的轮廓线，绘制出人物尖尖的脸型，并绘制出五官和披着的长发，注意线条要流畅。



3 根据身体的动态结构，绘制出长裙的上半部分和手臂，裙子布料很柔软，装饰性褶皱很多，应根据衣服的结构绘制出来。



4 根据下半身的动态结构绘制出长裙的下半部分，裙子下垂，形成下垂褶皱，并绘制出人物露出的大腿和高跟鞋，线条要流畅。



整理画面





5 人物的头发比较整洁，没有多少分组，在下方大面积绘制阴影，增强立体感，并刻画出人物的眼睛。

6 给人物的裙子添加一层灰色，让裙子显得更加正式，根据褶皱给裙子添加一层阴影，让裙子更具立体感。





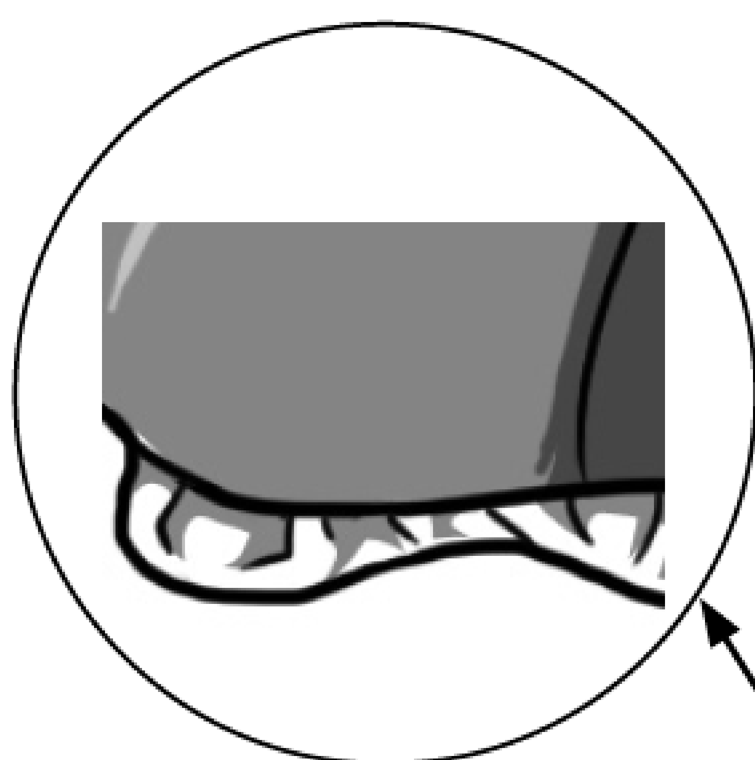
7 给人物下半部分的长裙添加阴影，注意在衣服内侧的背光面大面积添加阴影，亮部的阴影应根据褶皱进行添加。

8 给长裙添加一层灰色，增强画面的层次感，让长裙更加正式，统一整个画面。

9 整理画面，在长裙的亮部适当地添加几笔高光，让长裙显得更加柔顺有光泽，增强长裙的层次感和质感，让人物显得更加有魅力和气质。



这种裙子很软，在臀部以上形成的都是堆积褶皱，绘制时要层层叠加。



百褶花边的轮廓是高低起伏的，褶皱是零散的，绘制时要注意褶皱间都要保持适当的距离。

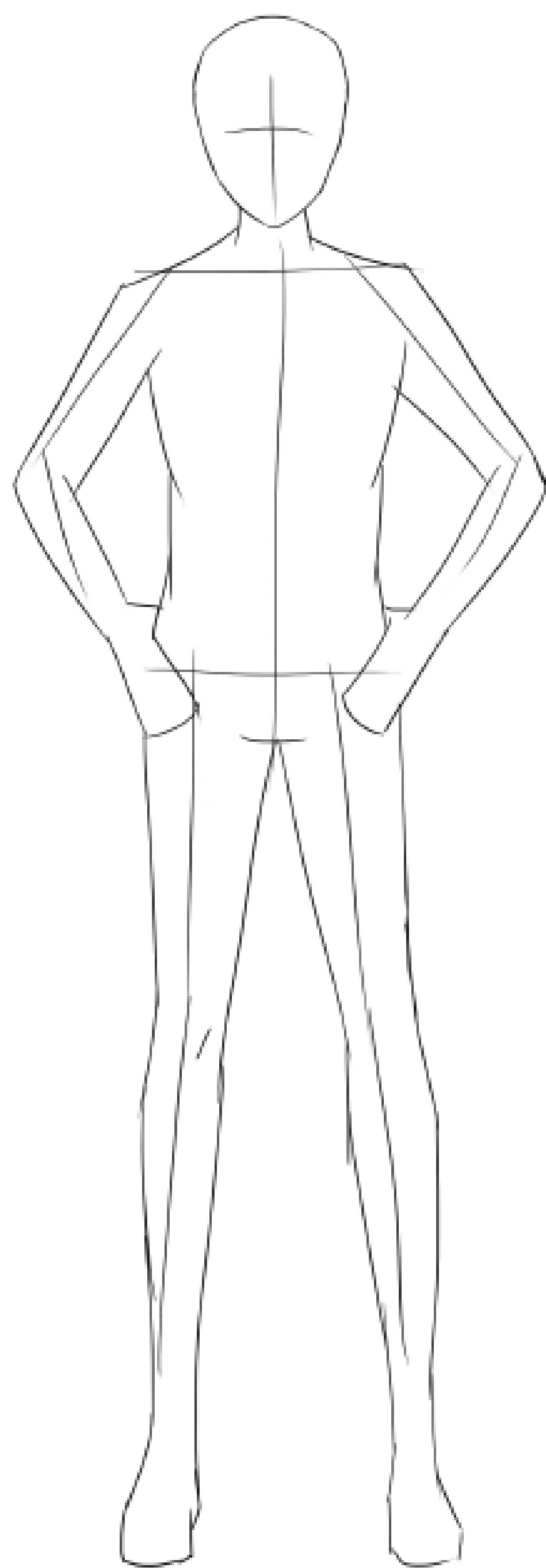




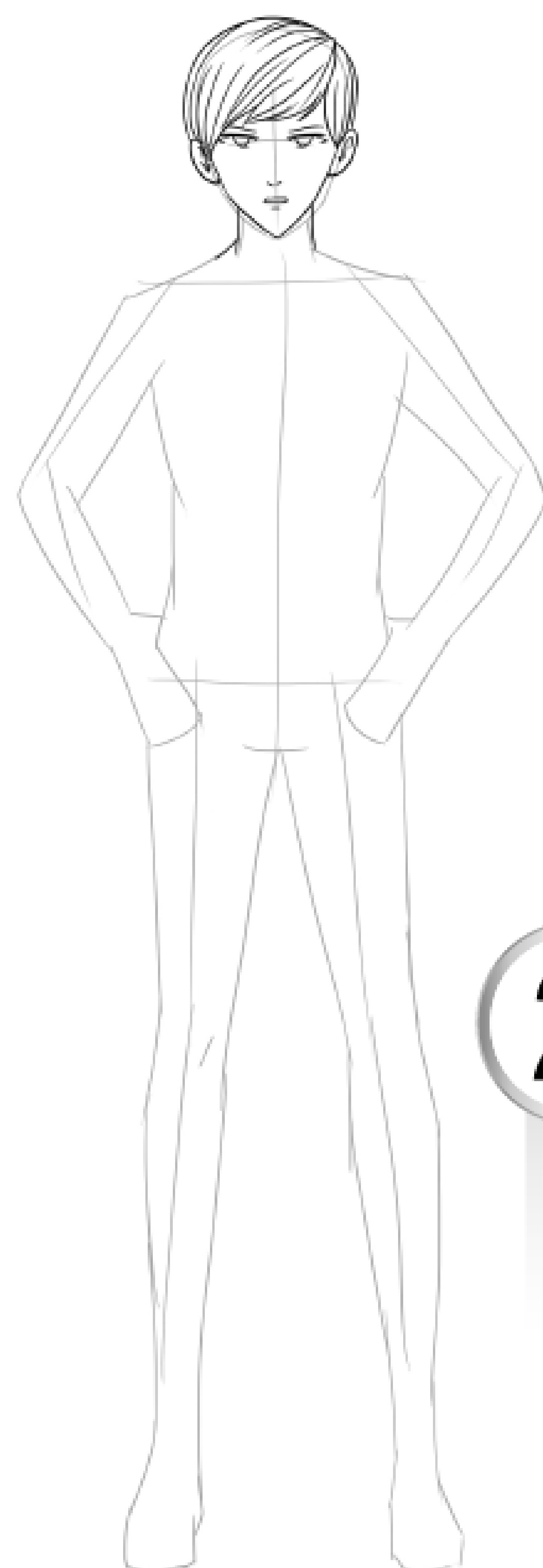
8.2.2　实战——短衣短裤的绘制

短衣短裤是夏季常见的服装，下面介绍绘制短衣短裤的方法。

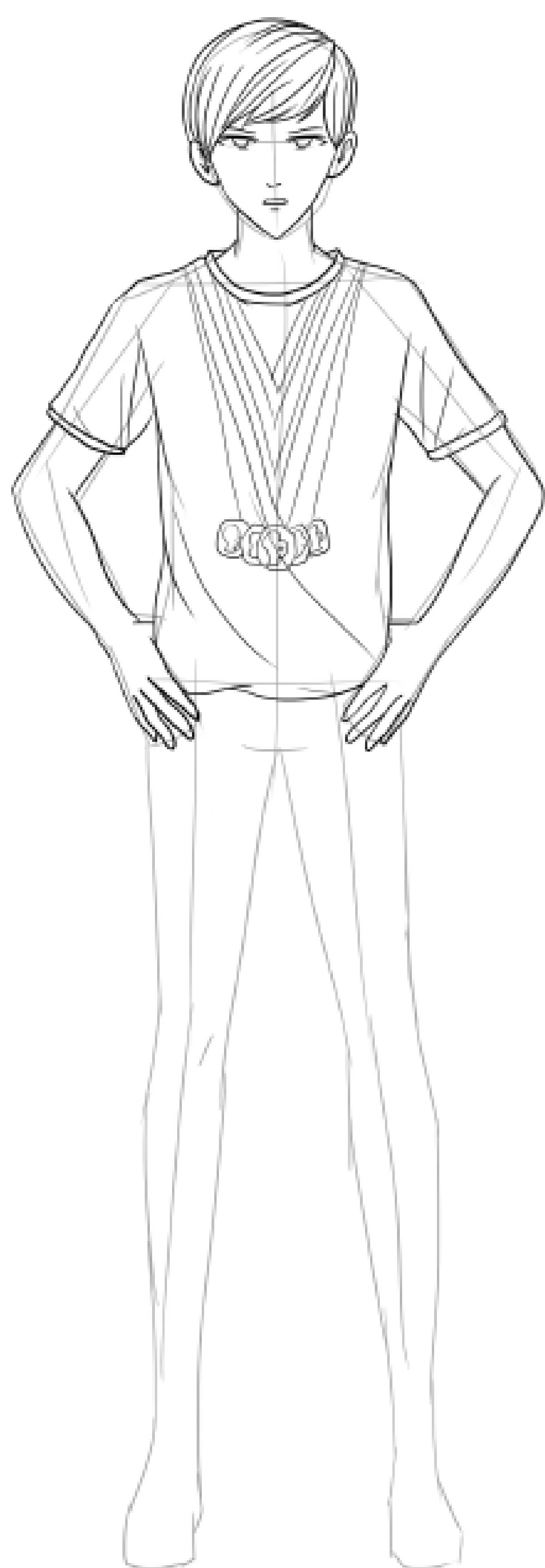
绘制草图



1 首先用动态线表现出人物两手叉腰，两腿分开站立的姿势，然后根据动态线绘制出具体的动态结构。



2 根据头部的轮廓结构，绘制出人物正面的脸型和五官，并绘制出头发的样式，添加线条，增强头发的层次。



3 根据身体的动态结构，绘制出人物上身的T恤和叉着腰的双手，五根手指的结构要明确，并给衣服绘制出奖牌图案。



4 绘制出人物的短裤，在胯部绘制拉扯褶皱，增强画面的层次感，并绘制出袜子和鞋子。擦掉多余的线条，保持画面整洁。

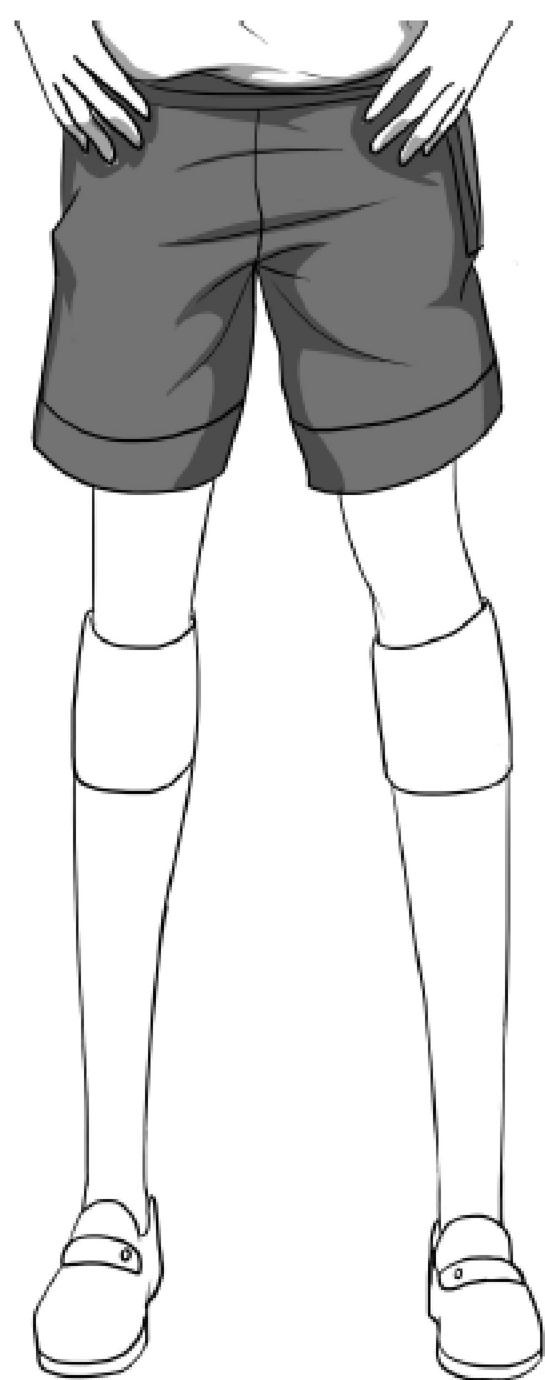
整理画面



5 加深上眼睑和瞳孔，注意瞳孔要上深下浅地绘制，刻画出眼睛，给头发的周边添加阴影，增强头部的立体感。



6 根据身体的结构和衣服的褶皱，给人物的上半身添加阴影，增强层次感和立体感，并给奖牌图案添加灰色，丰富画面。



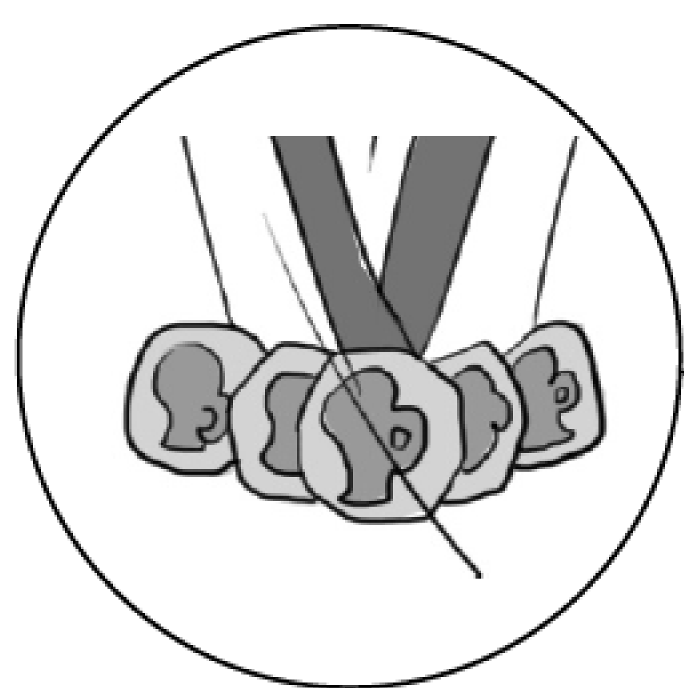
7 给短裤添加一层灰色，让画面更加生动，根据裤子的褶皱，在背光面添加一层阴影，增强裤子的立体感。



8 在裤脚处、腿部、鞋子的内侧添加阴影，小腿较宽的部位外侧也要添加少许阴影，添加阴影后，画面立体感增强。



9 整理画面，最终效果图完成。奖杯图案的T恤和短裤的搭配，让人物显得特别阳光，属于运动型男孩。



印花的深浅层次不同，会让简单的T恤更加生动。





鞋子的结构变化要明确，脚掌内弯的表现要正确。

8.2.3 实战——女仆装的绘制

女仆装顾名思义就是女性仆人所穿的工作服。在动漫中，女仆装也可当作一种个性造型的装束。女仆装在少女漫画中比较常见，通常是头戴白色蕾丝边的头饰和身围白色蕾丝边的围裙，蝴蝶结也是装束中的主要物件。

绘制草图



1 首先勾勒出人物侧面的站姿，右手举起，颔首挺胸，姿势优雅。



2 勾勒出人物的身体，人物的右手抬起做握盘子的动作，注意手指的结构。



3 在人体的基础上，大概地绘制出人物的头发和衣服的样式，右手握住盘子。



4 继续刻画人物，细化头发和衣服，绘制出人物的五官，注意侧面五官结构要绘制正确。



整理画面





5 在草图的基础上进行详细刻画，注意人物眼睛的结构，眼角锐利，上眼眶比较黑。

6 给眼瞳填上颜色，注意虚实变化，添加高光使人物更加有神，并绘制阴影，使人物的立体感更加强烈。

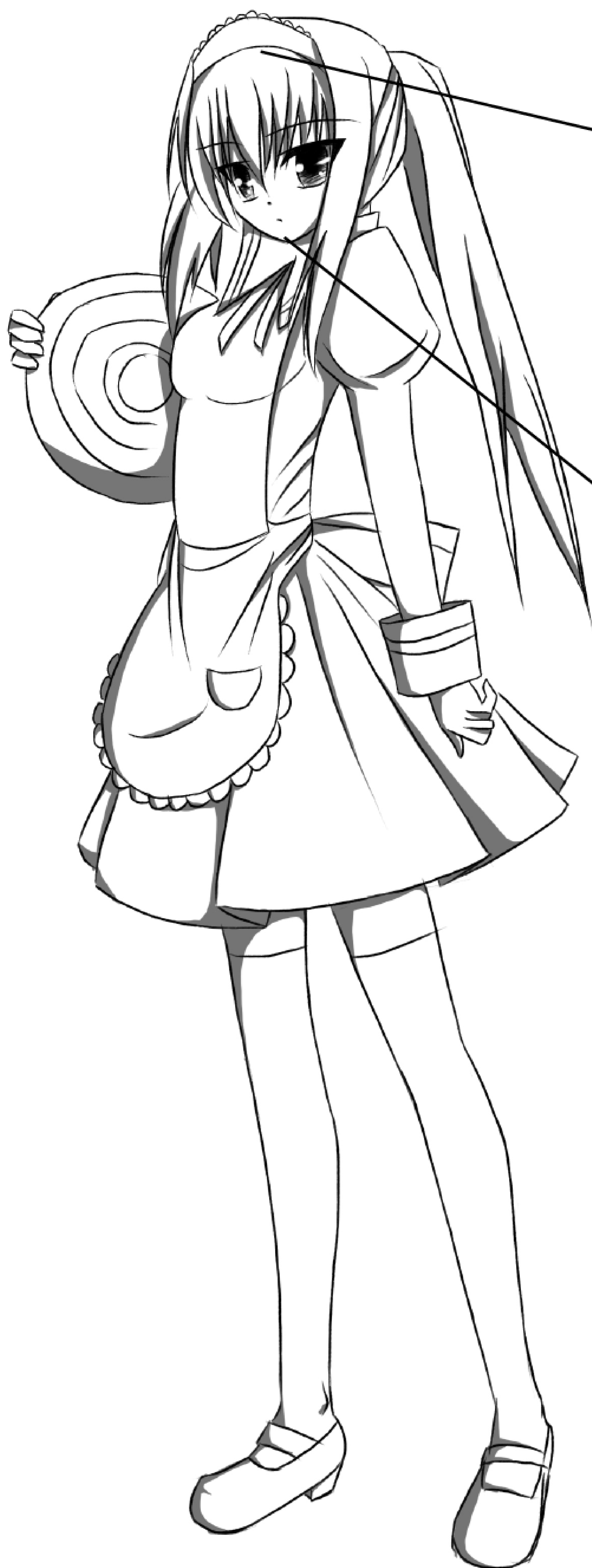


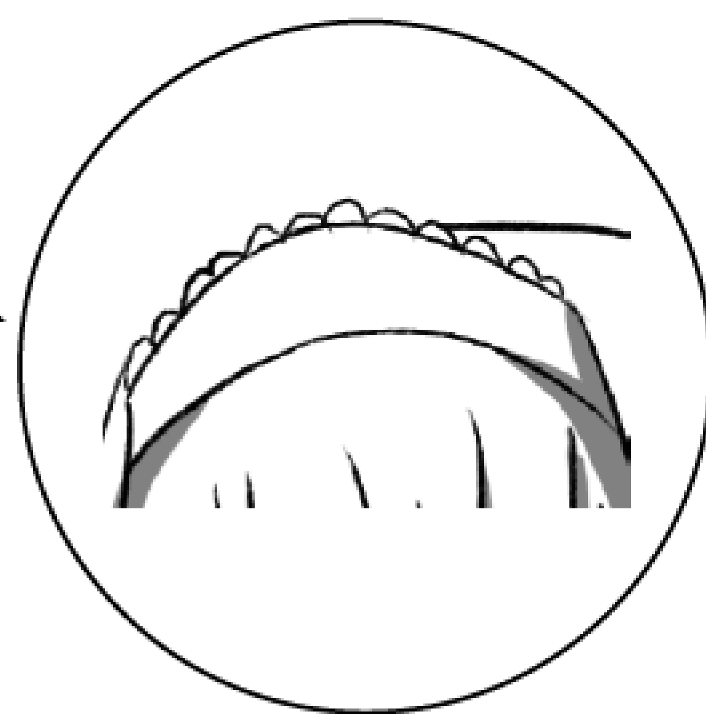


7 继续绘制出人物的裙子和鞋，裙子的褶皱较深，折叠褶皱的下摆使裙子的立体感增强。

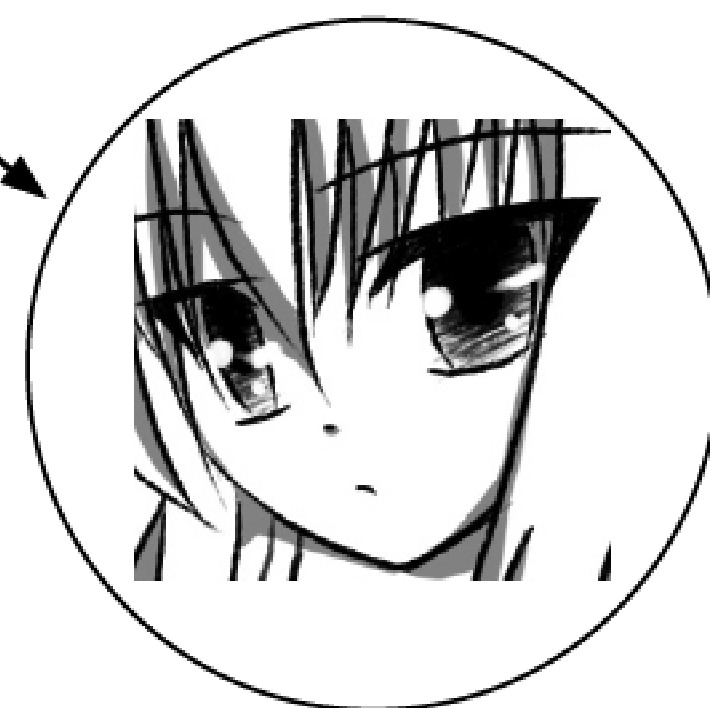
8 给人物添加阴影。绘制阴影时注意光源是从左边照射过来的，所以人物右边的阴影比较多。

9 擦去多余的线条，一位身着女仆装、一手拿着盘子的女孩绘制完成。





女仆装的发饰，通常搭配围裙来穿。



绘制人物的眼睛时，要注意眼部结构呈倒梯形，瞳孔较大但不失人物的神色。



8.2.4　实战——休闲装的绘制

休闲的服饰足够表现人物开朗的性格，活泼中带着一种邻家女孩的感觉。

绘制草图





1 首先表现出人物的基本轮廓，人物动态呈轻轻跳跃的动作，重心要稳。

2 勾勒出人物具体的动态结构，手掌绘制成V字形。





3 绘制出休闲服的样式，注意款式的搭配要合理，衣服按照身体结构来绘制，才会显得流畅、自然。

4 整理画面，擦掉不必要的线条，使画面保持干净、整洁。

整理画面





5 给眼睑以及瞳孔填上黑色，并加上灰色过渡，留下高光，在衣服侧面添加一根条纹，看上去简单又有特色。

6 给人物上半身添加阴影，注意头发内侧的阴影表现要自然。由于光源照射方向的原因，头部在脖子上留下的阴影较多。





7 为简单的夏装加上蛋糕裙的设计，搭配系带式中筒马丁靴，使画面丰富起来。

8 给裙子的花边和鞋带叠绑处添加阴影，增强画面的层次感。



9 整理画面，擦掉多余的线条，最终效果图完成。萌少女穿着简单、大方的休闲装，给人自然不拘谨的感觉。

在宽松的衣服侧面画上襟条，可以适当修饰腰身。

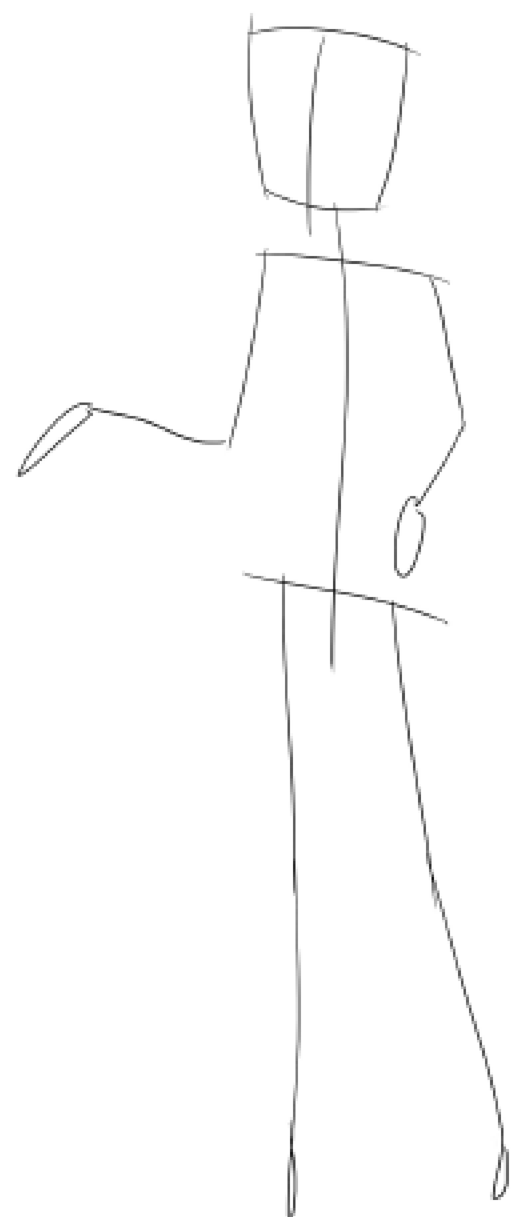
在裙子的花边叠层下，添加一层阴影，让裙子看上去有点蓬松的质感。



8.2.5 实战——公主服的绘制

公主裙的款式是比较华丽和高贵的，动漫中通常适用于贵族小姐一类的人物形象，甜美可爱的公主装当然少不了荷叶边和大蝴蝶结这些可爱的装饰元素。

绘制草图





1 首先用简单的动态线确定人物的身高比例，然后勾勒出人物两手伸开的样子。

2 根据动态线勾勒出人物具体的动态结构，注意整个动作要自然。





3 绘制出公主裙的大致轮廓，通过腰后的蝴蝶结让着装显得更加华丽。

4 裙子的轮廓绘制完成后，整理画面，擦掉不必要的线条，让画面保持整洁。

整理画面



5 绘制出公主手套，在衣边以及手套边缘处加入甜美的蕾丝元素。



6 为上半身添加阴影，注意细化胸口上蕾丝的阴影，突出衣边的层次感。







7 添加鞋子以及裙子上的褶皱，增加裙子的蓬松感，让裙子变得更加精美。



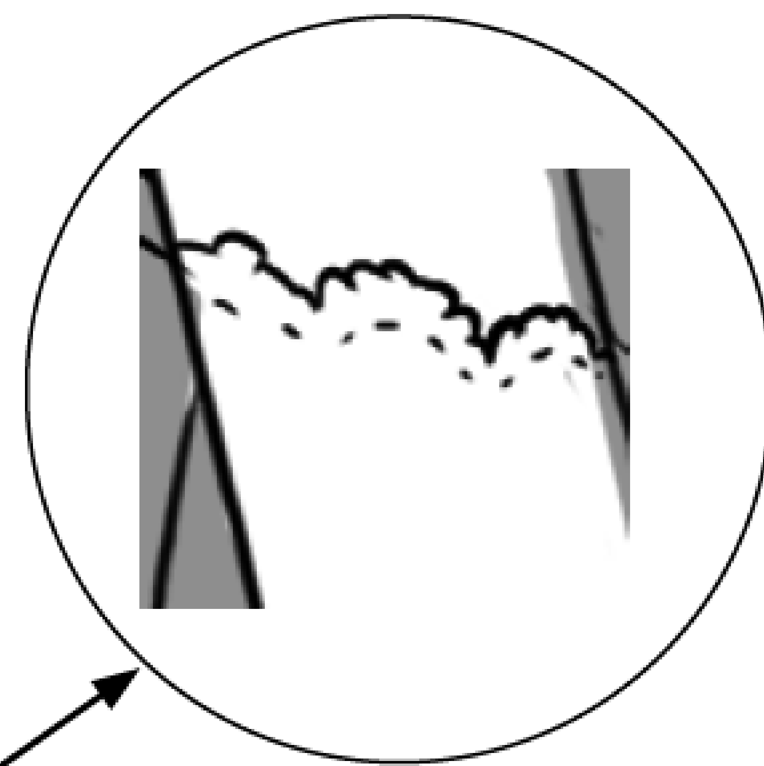
8 为下半身裙子添加一层阴影，阴影要根据褶皱的动向进行绘制，注意裙子褶皱的内侧以及裙摆层叠处，都会产生阴影。



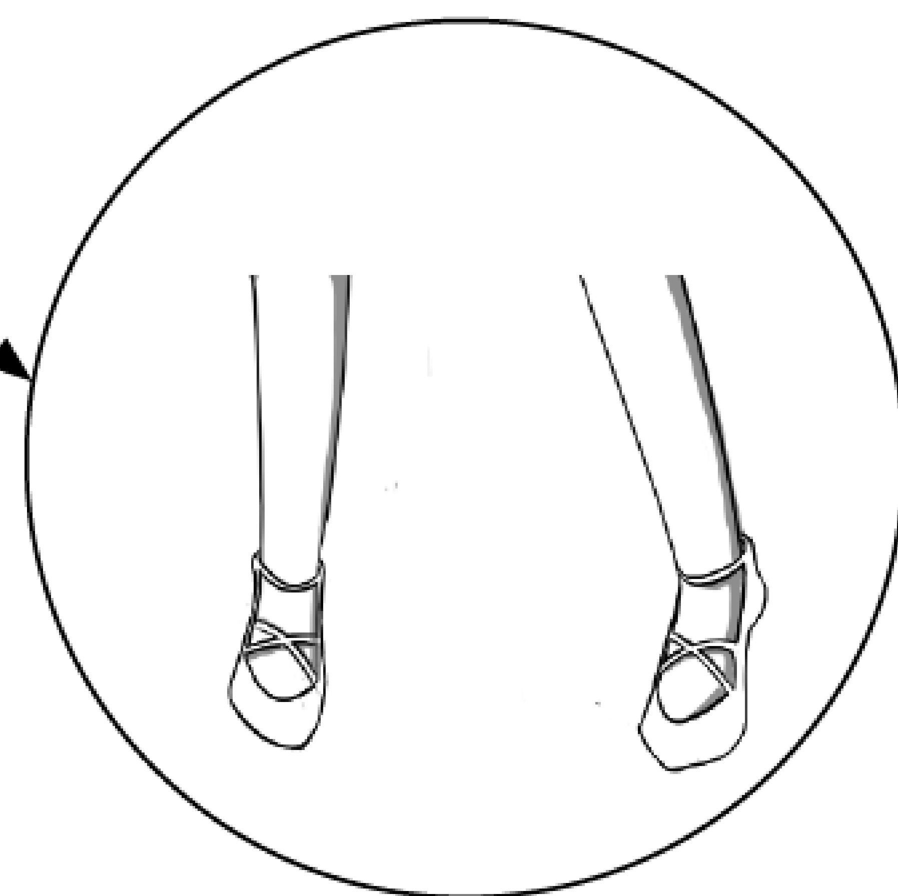


9 整理画面，擦掉多余的线条，最终效果图完成。一个气质高贵、穿着华丽的萌少女，优雅地展现在眼前。





蕾丝边的大波纹由小波纹组成，每个波纹里应画上虚线简单地表示蕾丝图案即可。



人物呈半俯视状，所以腿部不要画得太粗，因为左右透视关系的原因，右脚也要略小于左脚。



8.2.6　实战——和服的绘制

和服在日本动漫中比较常见，是日本的民族服饰，通常是袖口宽大，裙摆较窄。下面以男士和服案例进行讲解。女士和服大部分都是以裙子为主，而男士和服有裙子的样式也有裤子的样式，传统和服的样式比较复杂，在动漫中，非正式的和服是比较简易的，通常只有2到4层。

绘制草图



1 首先勾勒出人物的姿势，这是一个站立的姿势，一只手举起。



2 在线稿上勾勒出人物的身体，注意人物的身体结构。



3 在人体的基础上绘制出人物的外形样式，去掉底层的线稿，使人物的轮廓线更加清晰。



4 细化人物，给人物的头发添加线条，绘制出头发的层次感，并给衣服添加褶皱，使衣服的立体感增强。

整理画面





5 绘制出人物的上身部分，绘制头发时注意线条要流畅，每缕头发都要不一样，头发的层次感要分明。

6 添加阴影。光源是由上而下的方向，所以应根据背光的方向绘制出阴影部分，以由浅入深的变化来绘制。





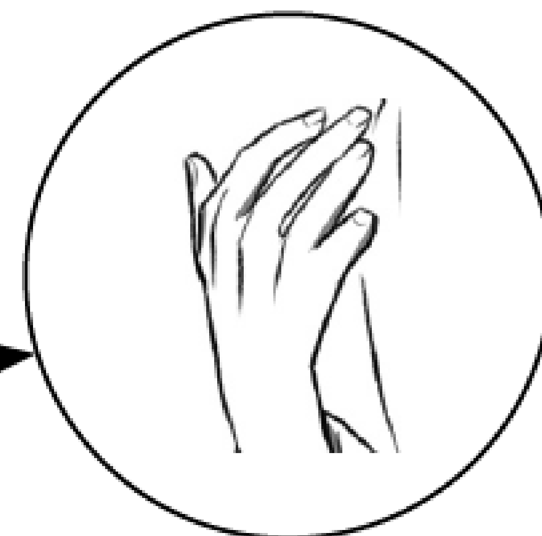
7 绘制出裙摆和鞋子，绘制裙子时腰部的褶皱要绘制正确，要根据前面所讲的堆积褶皱的方式来绘制。

8 给人物下半身添加阴影，绘制阴影时注意右边的阴影较多，褶皱部位的阴影比较密集。

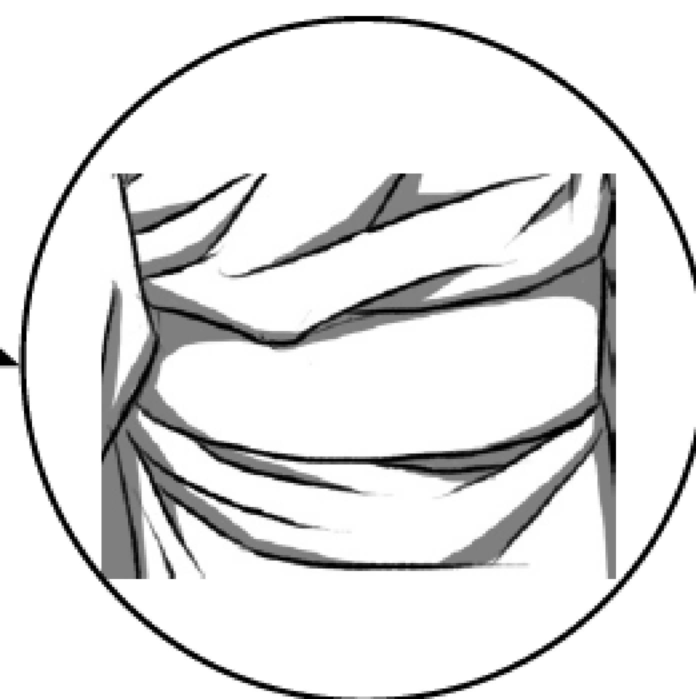


9 擦去多余的线条，一位身着和服的男士便绘制完成。





男士的手比较粗糙且消瘦，所以手背骨骼比较突出。



腰部的褶皱比较复杂，结合前面所讲的堆积褶皱和垂吊褶皱来正确地绘制出所要的效果。



8.2.7 实战——礼服的绘制

晚礼服是女士礼服中最高档次、最具特色能充分展示个性的礼服样式。

绘制草图



1 首先用线条勾勒出人物自然站姿和一只手轻轻提起裙边的动作姿势。



2 沿着人物线稿，将人体轮廓勾勒出来，确定人物在画面中的位置。



3 在身体的基础上绘制出人物大概的外形样式，一头碎发，身着三层的晚礼服。



4 细化人物，给头发添加线条，使头发层次感加强，给衣服添加褶皱，使衣服更加精致。



整理画面



5 根据草图来绘制人物的头发和上半身，注意头发的绘制，线条要流畅，每缕头发都要不一样。



6 绘制阴影，整体阴影偏下方，每缕头发都要绘制阴影，刘海在人物的额头上投下的阴影也要绘制出来。









7 刻画出人物的下半身，注意线条的流畅度和粗细变化，轮廓线条要清晰，裙摆的褶皱要表现正确。

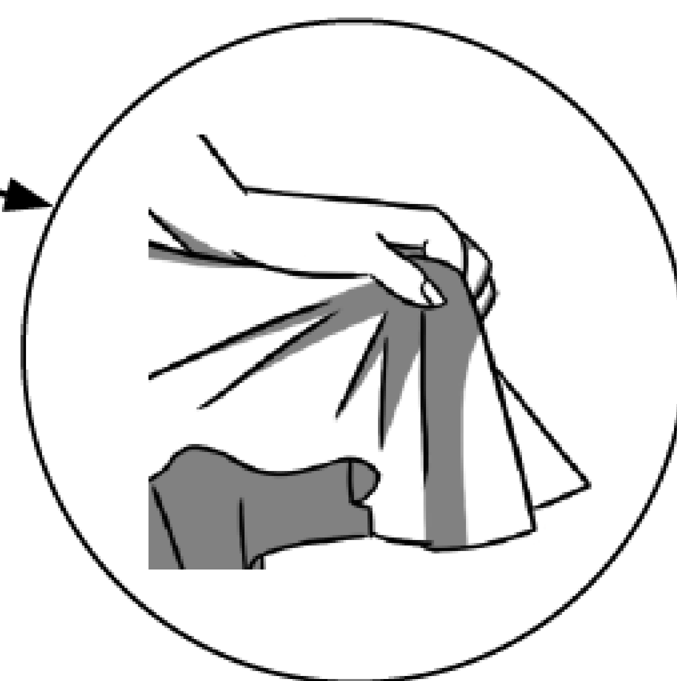
8 绘制人物下半身阴影，使人物的立体感和画面感增强，同时可使人物裙摆的层次感更加分明。

9 整理画面，最终效果图完成。这是一位身着晚礼服的美少女，用手轻轻地提起裙摆，一头个性的碎发，睁着大眼睛，表现出人物的优雅。

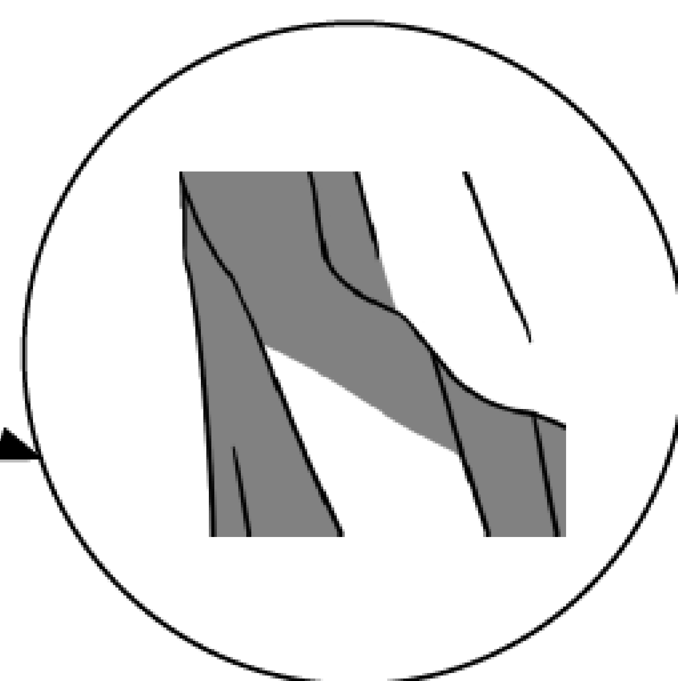




清爽简洁的吊带，华丽之中不失可爱，注意吊带在人物身体上的阴影绘制。



注意手提起裙边时裙子产生的褶皱和阴影，方向要统一。



注意腿与裙子的区分，绘制阴影时注意裙摆与身体的空间感。

第9章

角色造型线稿草图的绘制

在漫画里，各个角色都有自己不同的人物造型、性格特征，才能让故事情节生动有趣，那么如果用漫画的手法表现出不同的人物造型，要经过哪些步骤呢？本章将从人物造型的基础知识讲解，分析如何从草图的构思到完成效果图的实际应用。



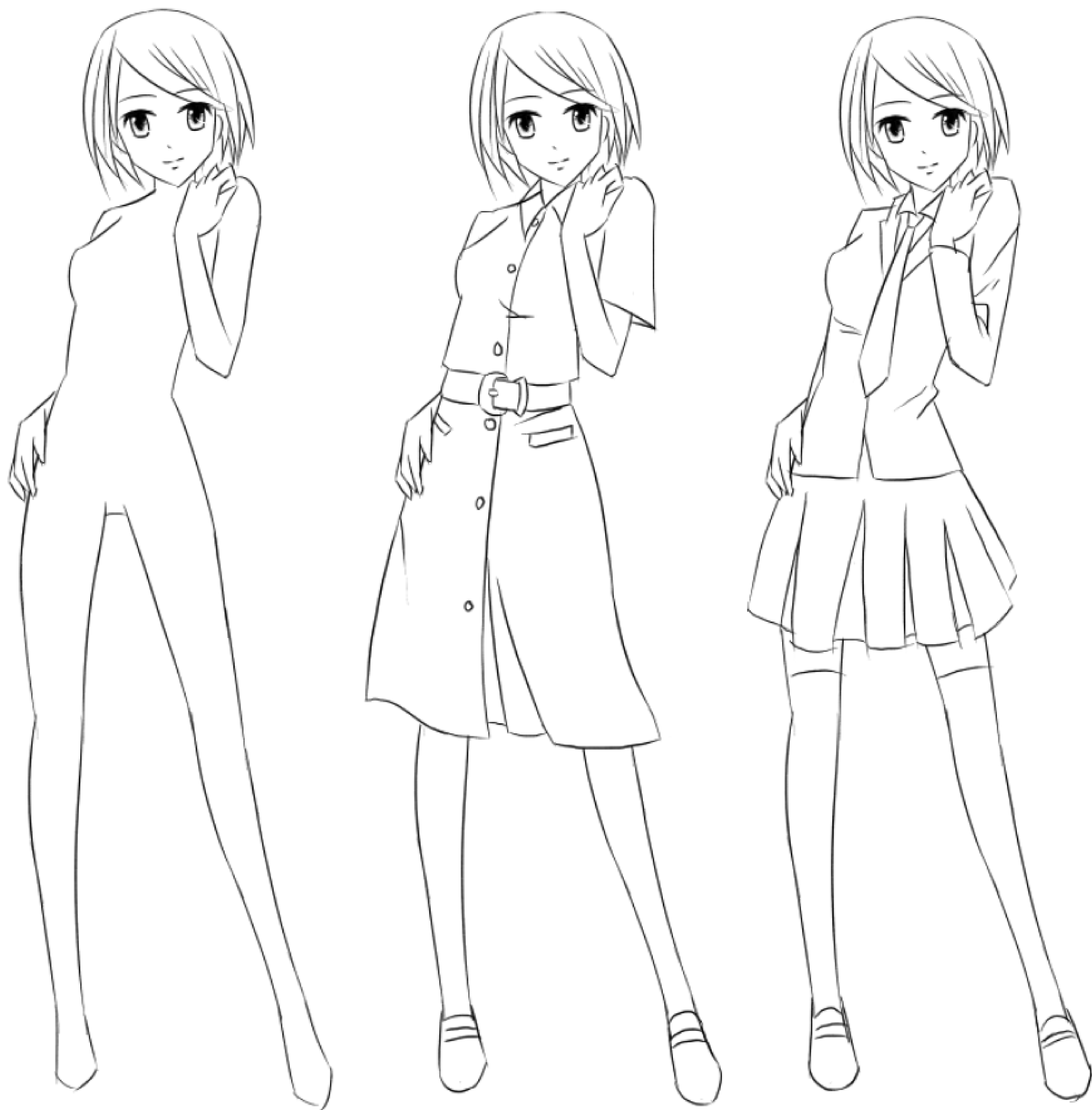
9.1 人物造型的基本元素

什么是造型？如何给角色造型？一个成功的造型可以让人从视觉上看出角色的性别、年龄、职业、心情、性格特征，等等，所以一个角色的造型需要多方面的元素来塑造。

9.1.1 服饰造型

通过观察服饰，我们可以直观地看出一个角色的职业身份，通过一些特殊服饰可以看出人物的民族，通过穿衣的方式可以看出角色的性格，不同性格的人物会选择自己的穿法，例如同一件外套，性格豪放开朗的人会敞开衣服，性格内向的人会选择扣起来，所以服饰是造型的一个重要元素。

在同一个人物的原形下，给其画上两套不一样的衣服，就可以将其塑造成两个不同的角色了，例如画上一套制服，那么看上去这就是一个工作人员，如果是画上一套校服，那么人物就被塑造成一个学生的形象了，这就是服装在造型塑造中的作用。



人物原形　　穿制服的工作人员　　穿着学生装的学生

9.1.2 身材造型

除了服装，还可以用身材体型来塑造人物。体型大致可分为强壮型、肌肉型、肥胖型、丰满型、苗条型和清瘦型。至于身高，儿童一般为4到5头身，成年人为6到8头身，这些因素都可以塑造出不同的角色，例如下面将相同服饰的人物，通过不同体型表现出来，塑造出来的效果也不相同。



丰满的身材



清瘦的身材

Q版人物更加能够体现角色的喜怒哀乐，所以一般应用在人物情绪。



小巧的Q版身材

9.1.3 人物造型自己分类

了解了造型所必备的条件后，还需要明白给一些什么样的人物造型。下面就要对角色的分类进行简单的介绍，然后才能合理地塑造出令人难忘的角色。角色分类如下。

校园角色的塑造：校园里的角色是学生群众，年龄阶段属于青少年，服装设计一般在同一部动漫里会选择统一的校服，男生校服里面着衬衣，外面搭配中山装，女生校服大多带有蝴蝶结，下半身以裙子为主。在塑造这类角色的造型时，要抓住个性的塑造，还要注意年轻活力的特点。



美少女的塑造：每个美少女都有着不同的性格特征，除了从五官和表情上能够区分她们的外貌和性格外，风格迥异的服饰也能够体现出她们不同的身份和生活状态。不同年龄、不同性格的美少女的发型、姿态以及服饰搭配都是不一样的。在绘制这类角色的时候主要从发型、服饰、表情、动作等方面来进行分析，从而绘制出自己满意的美少女形象。

职业角色的塑造：这类角色是漫画中极其常见的，他们有着自己的职业身份。这种角色一般情况下分为两种，一种是特殊职业身份的，他们通常比较神秘、梦幻，是生活中并非真实存在的职业。另一种是常见的，如医生、工人、厨师等生活中的角色，塑造这类角色主要体现在制服上面。

奇幻角色的塑造：奇幻角色来自人们的想象创造，通常出现在神话故事中。奇幻角色往往与现实中的人物有不同之处，在塑造形象时，要分析角色的形态比例，这些可以通过角色的性别、性格、年龄以及种族来分析。在服装上，我们要了解角色所处的年代和环境，根据这些来塑造鲜明的形象。在表现奇幻角色的职业身份的时候，我们可以通过给角色配备武器或者随身装备来塑造。

反派角色的塑造：塑造这类角色是为了突出他们性格上邪恶扭曲的一面，在外形上可以大胆夸张，也可以对人物进行妖魔化。

9.2　校园角色造型的绘制

前面已经简单地了解了各类角色的基本知识，那么怎样塑造，才能将各种性格特点的校园角色打造出来呢？下面通过几个实例来进行角色塑造的绘制。

9.2.1　实战——校园清纯女生的绘制

校园里的清纯女生，通常穿的是校服，发型以黑色长发最为常见，没有夸张的肢体动作，面带微笑。

草图绘制



1 设定一个女孩自然放松的站立姿势。



2 用十字基准线确定五官位置，并找出关节位置。



3 画出身体的基本轮廓。这个角色的身体比较清瘦。



4 根据轮廓描绘出角色的身体结构。

整理画面





5

勾勒出人物的服装样式，简单地画出五官，并添加头发，设定出大致发型。

6

添加发丝，在服装上添加褶皱，将手指画出来。





7

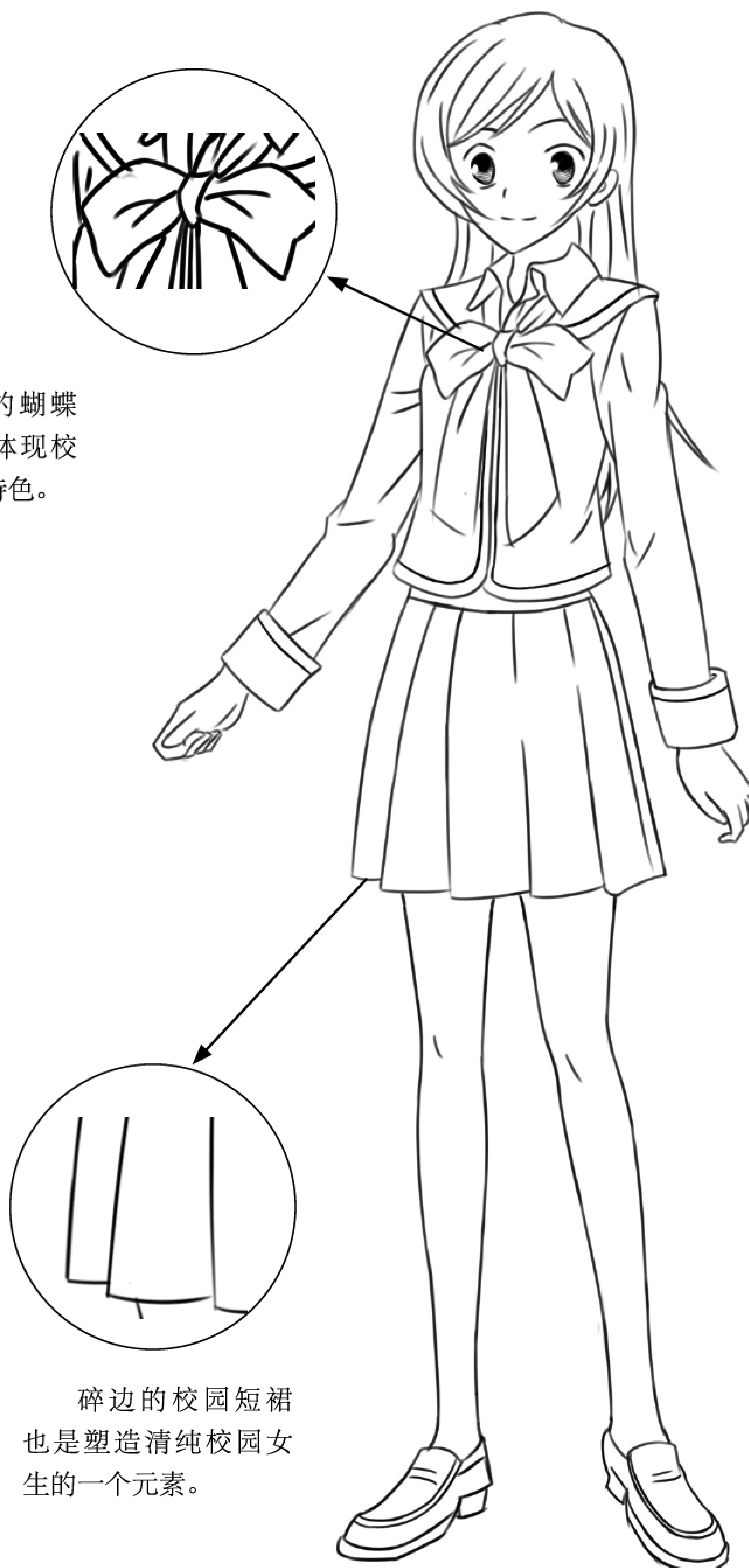
继续刻画衣服，添加校服上的纹理、装饰，根据自己的想象完善细节。

8

刻画人物的眼睛，整体绘画完毕，擦除草图和辅助线，整理画面。



9 检查画面有没有多余的线头，完成最终效果图的绘制。从校服上可以看出她是学生，修长且略显清瘦的身材，脸上带着具有亲和力的微笑，给人一种青春的感觉。



领部的蝴蝶结最容易体现校园服装的特色。

碎边的校园短裙也是塑造清纯校园女生的一个元素。



9.2.2 实战——校园阳光少女的绘制

在绘制充满活力的阳光美少女时，服饰和动作一定要突显出阳光灿烂，在发型和服装上添加装饰物也是不错的方法。

草图绘制



1 勾勒出女孩臀部微扭的站立姿势，右手叉腰，左手扬起，放在头部上方的位置。



2 确定四肢关节的位置，并用十字基准线画出五官位置。



3 根据动态，简单地勾勒出女孩子的体型轮廓。



4 画出人体结构。为了表现出活力，角色身材不宜太胖，也不宜太清瘦。



整理画面



5 将人物的头部和服装轮廓初步绘制出来，裙子随着人物的动态飘动。



6 添加头饰，丰富发丝并添加褶皱，上衣比较紧身，因此褶皱较少。



7 绘制衣服上的图案，并详细刻画眼睛。



8 擦除草图和辅助线，整理线条，检查细节。

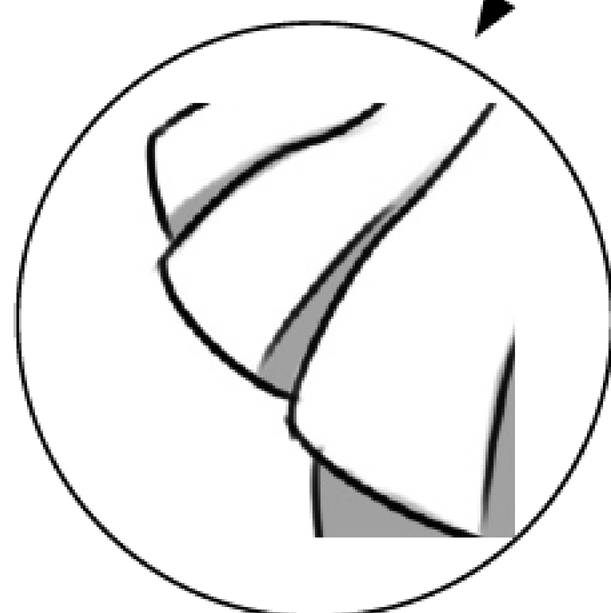
9

这是一个充满活力的美少女，服装上，用短裙配合着动作而飘动，头上的蝴蝶结使人物更加可爱，肢体动作看起来像是在跳着舞，充满青春活力。完成线条绘制之后可以给画面添加阴影增加画面的厚重感，例如这幅画的光源表现出阳光洒在脸上的效果，使人物显得阳光有活力。



少女头上飘舞的头发和蝴蝶结让人物变得活泼可爱。





裙摆和头发一样随着人物扭转的方向摆动，让画面活了起来，也让人物活了起来。

9.3　5种美少女造型的绘制

美少女是每一部漫画中都必不可少的角色，也是性格种类、造型最多样的角色，下面用多个实例来塑造各种类型的美少女。

9.3.1　实战——生气美少女的绘制

生气是一个很容易用动作和表情塑造出来的形象，下面来看看生气的美少女如何绘制。

草图绘制



1 勾勒出女孩单手叉腰的姿势，两腿直立，一只手臂直指前方。



2 确定五官、四肢关节以及手和脚的位置，注意左手直指前方只能看见手掌部分。



3 快速勾勒出人物的体型轮廓，注意腰部略微有扭动。



4 画出人体结构，将手势勾画出来，左手有一根手指直指前方。





5 将人物的头发、五官和鞋子初步绘制出来，到这里已经可以看出人物生气的样子。

6 给衣服添加褶皱，继续绘制手指和鞋子的细微部分。

整理画面





7 绘制衣服上的图案，添加发丝，完善头发的绘制。

8 擦除草图和辅助线，刻画人物的眼睛和细节部分。



9 从整个人物形象、肢体动作以及表情可以看出来，这是个正在生气的娇傲的小女孩，仿佛正在与谁发生争执。

双眉倒竖，眼睛和嘴巴都张得很大，表现出十分生气的样子。

一手叉腰，一手指着某人，好像正在指责着什么。

9.3.2 实战——奔跑美少女的绘制

奔跑是剧烈的运动，四肢成摆动状态，身体弧度较大。

绘制草图



1 首先用简单的动态线表现出人物单脚着地、身体侧偏、单腿抬起的奔跑姿势，注意肩膀和腿部的动态线斜度要相反。



2 勾勒出人物具体的动态结构。跑动时，脚尖点地，重心前移，手臂也会随着动作摆动，这样整个动作才会更加生动自然。



3 绘制出人物的五官和头发的样式，根据身体的动态结构绘制出外套、T恤、短裙的外形轮廓，并绘制出双腿和鞋子。



4 外形轮廓绘制完成后，整理画面，擦掉多余的线条，保持画面整洁，为刻画细节做准备。

整理画面





5 用上深下浅的方法刻画出人物的眼睛，给人物的头发添加线条，增强头发的层次感，根据身体的结构，给衣服添加褶皱，丰富画面。

6 根据每缕头发的走向，在头发的下垂部分添加阴影，头发遮挡的面部也要添加少许阴影，根据衣服的褶皱和身体的结构，给上身添加阴影。



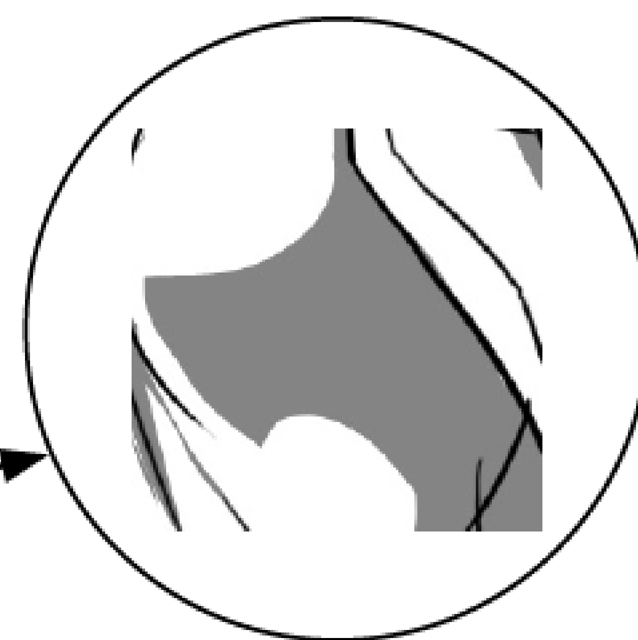


7 刻画下半身，根据裙子的外形轮廓，给裙子添加堆积褶皱和集束褶皱，在大腿上绘制出裤袜的外形轮廓，增强画面的层次感。

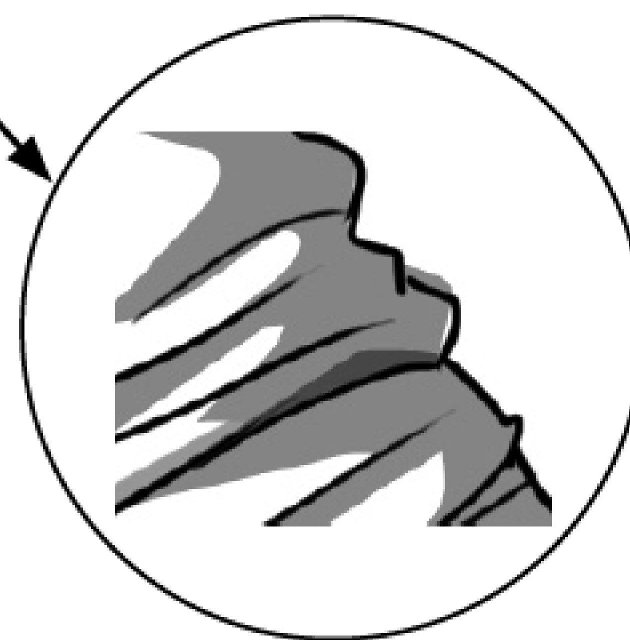
8 根据裙子的褶皱，给裙子添加阴影，注意阴影要根据褶皱的变化而变化，这样裙子会更加生动。给双腿添加阴影，鞋子底部边缘的阴影也要添加。

9 整理画面，奔跑的美少女最终效果图绘制完成。奔跑时，衣摆和裙摆会集体向后飘荡，把这一特点绘制出来，则画面更加生动。





胸部形成的阴影与背光面要连接在一起，阴影才会显得整体统一。



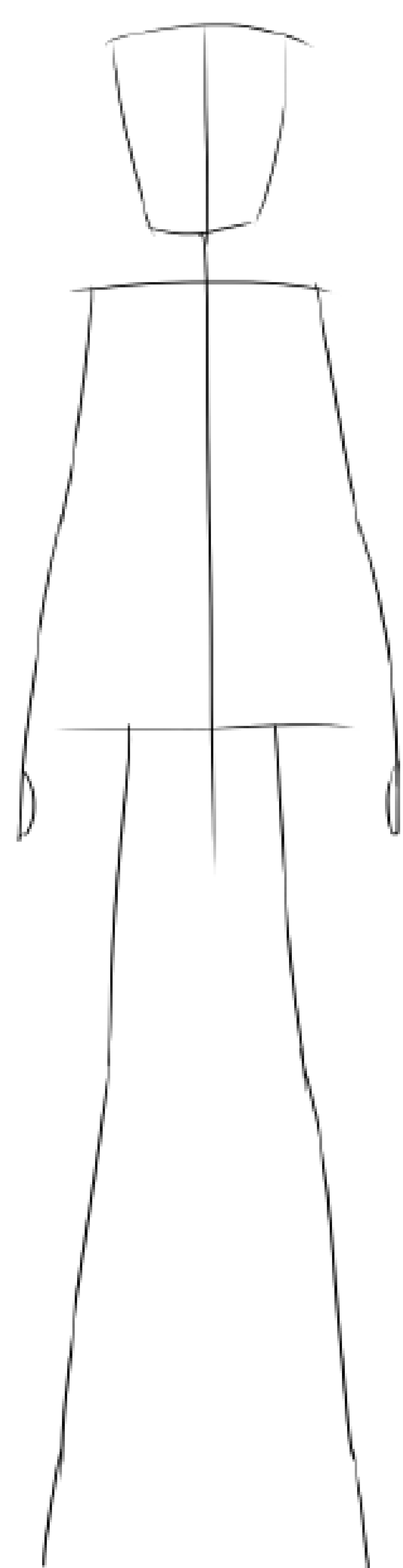
衣服滑落，在腰间被阻，堆积在一起，形成堆积褶皱。



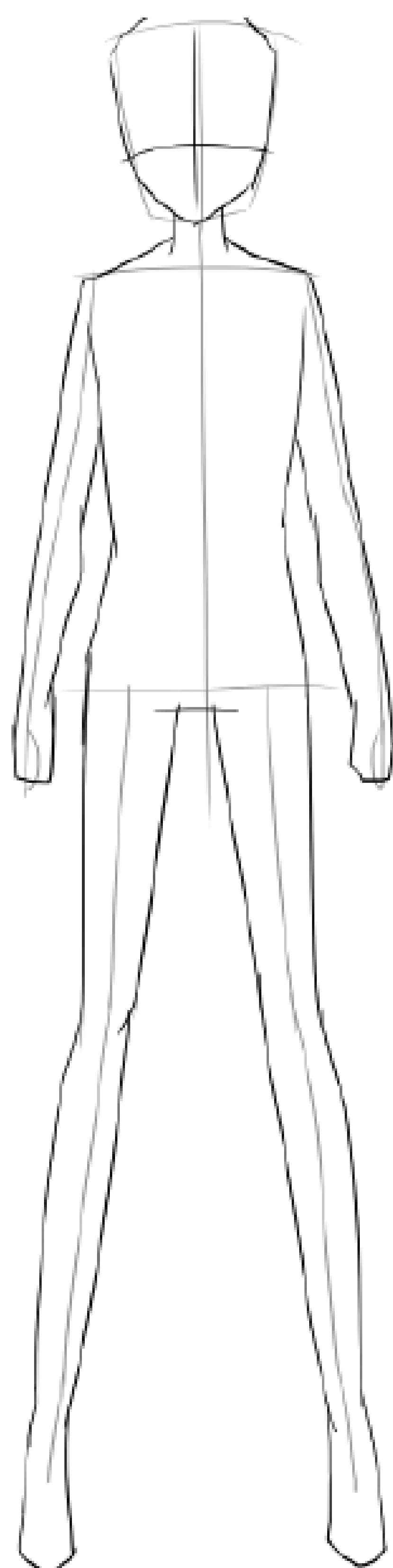
9.3.3 实战——阴沉美少女的绘制

阴沉的美少女选择沉默，微风吹动，让人感到阴森森的。

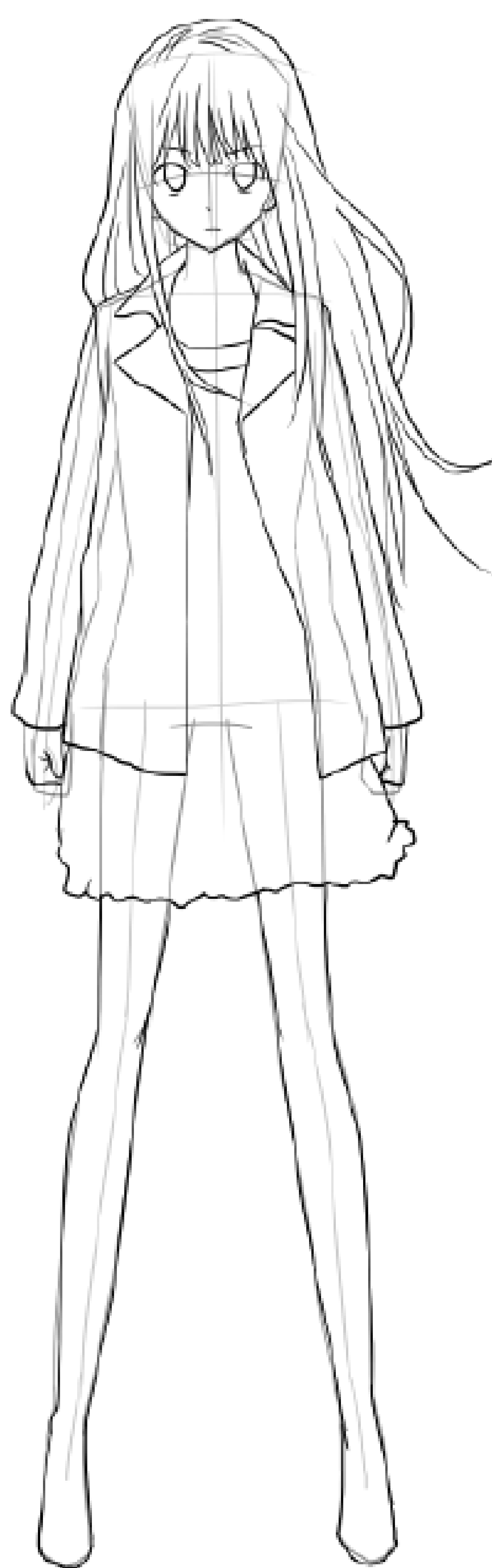
绘制草图



1 用简单的动态线表现出人物正面站立的姿态。注意此时肩部和腰部的线条要保持平行。



2 根据动态线，勾勒出人物具体的动态结构。注意双脚站立在地上时，脚掌偏大，并绘制十字基准线。



3 绘制出人物平静的五官以及因微风吹拂而飘起的长发，并绘制出外套、双手、裙子和双腿。



4 外形轮廓绘制完成后，整理画面，擦掉不必要的线条，保持画面整洁，为下一步做准备。

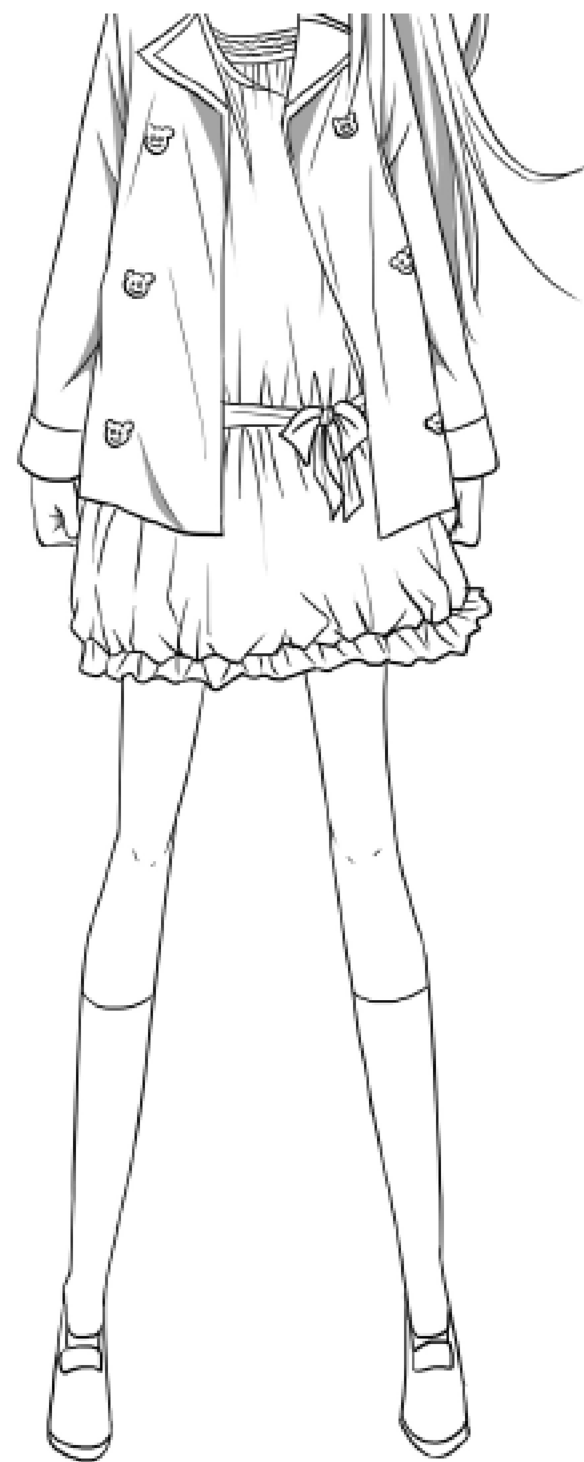
整理画面

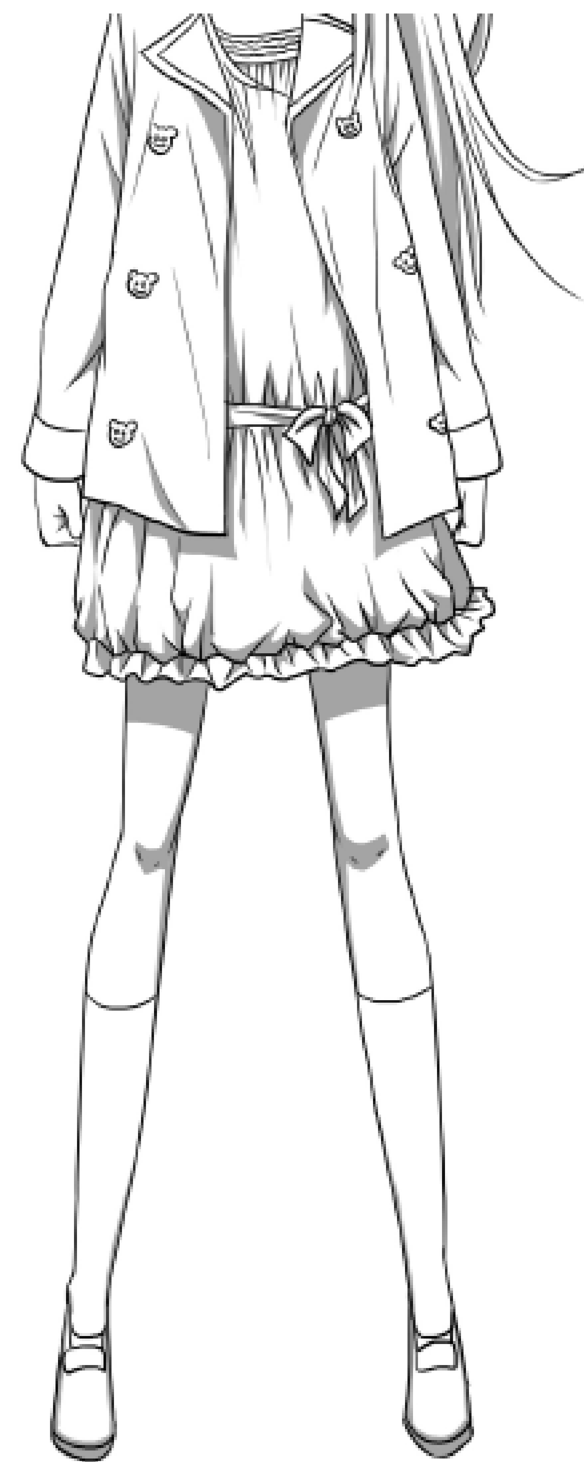




5 加深眼睛，刻画出人物直视的眼神，根据身体的结构，给衣服添加褶皱以及图案。

6 根据每缕头发的走向，在头发的下垂部分添加阴影，头发遮挡的脸部、颈部和衣服的褶皱处都要添加阴影。



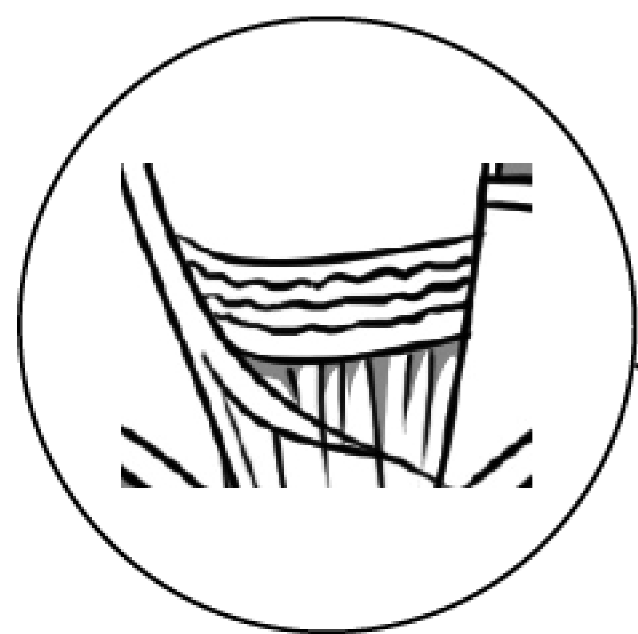


7 连衣裙的褶皱较多，主要是装饰性的集束褶皱。注意要在颈部、腰部、裙摆处进行添加。

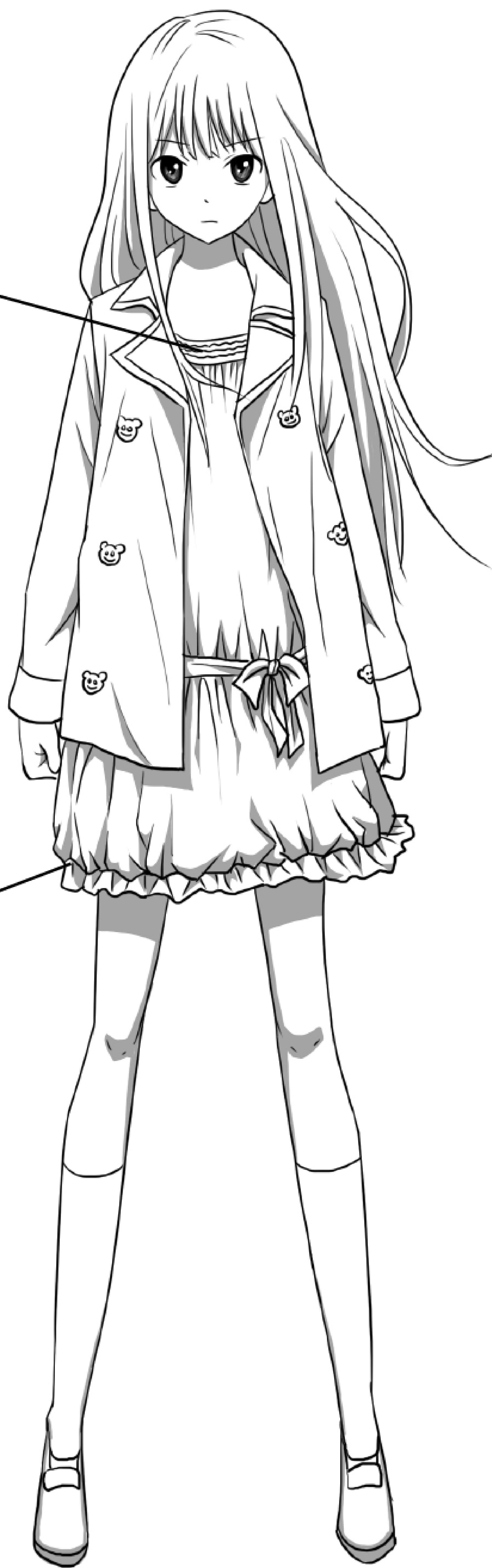
8 根据褶皱变化，给裙子的下半身添加阴影，外套遮挡下的部分也要添加，并给大腿、裙摆、鞋子添加阴影。



9 整理画面，最终效果图绘制完成。女孩站立在风中，静静的，目光深沉地直视着前方，给人一种深沉的气息。



在领口绘制波浪线，作为装饰，让裙子更加生动，在下方绘制直线型的集束褶皱，增强层次感。





裙摆因为紧束，形成转折，产生厚度，根据褶皱变化，在转折处添加阴影，增强画面的立体感。

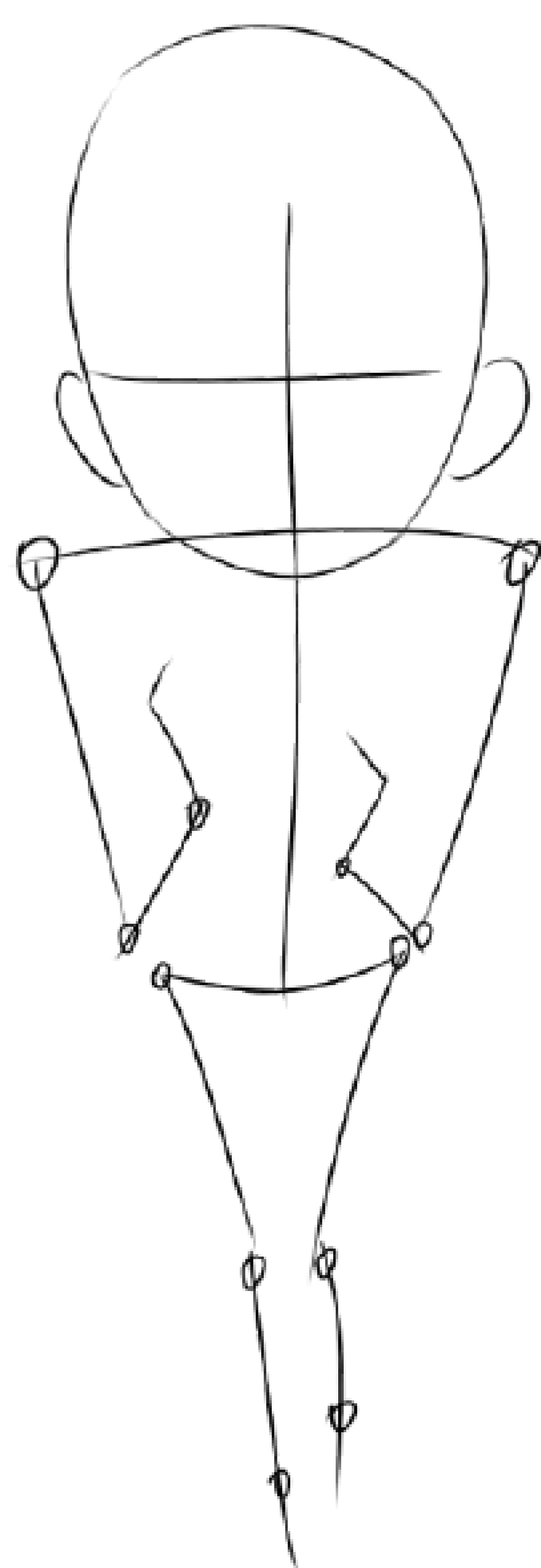
9.3.4 实战——卖萌美少女的绘制

塑造一个正在卖萌的女生造型，首先想象一下角色应该是有着某种心情，并利用动作造型表现人物的心理活动。

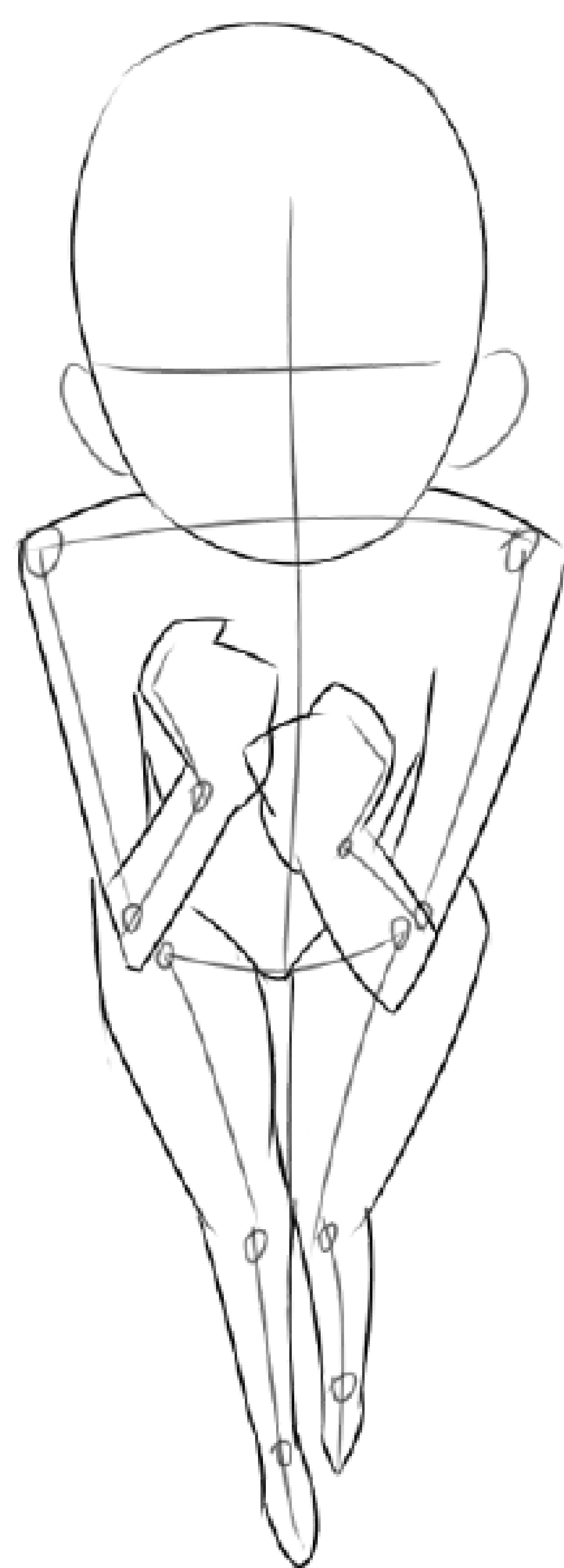
草图绘制



1 用线条勾勒出一个女生站姿。这是一个俯视角度的构图，而角色是仰望角度的一个造型。



2 用十字基准线找出人物的五官位置，并用小圆圈标记出肢体的关节处。



3 根据线条支架，勾勒出大致的人体结构轮廓。俯视角度要注意从头部到脚的远近关系。



4 绘制出角色的身体结构，双手紧握成拳放在胸口，遮挡住躯干部分。







5 用干净的线条绘制出角色的头发、五官和衣服轮廓线，角色大概的造型就出来了。

6 给衣服添加褶皱，褶皱的纹路大多由四周向胸口的位置汇聚。

整理画面





7 刻画眼睛，添加细节点缀画面，增加美感。

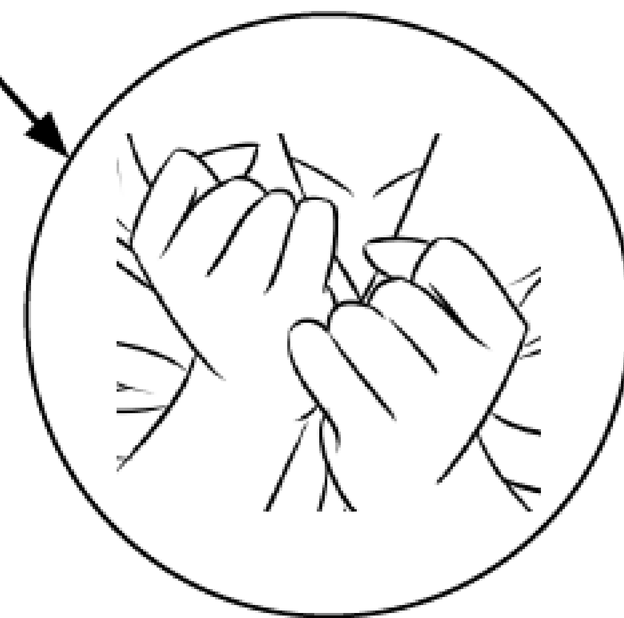
8 擦除草图和辅助线，检查线条，整理画面。

9 这是一个看起来楚楚可怜的少女，从衣服看上去我们大概知道她的身份是个学生，然后通过紧握双拳放在胸口的双手，眺望远方，略微紧张的表情，充分表现出了人物此刻的心情。





人物是仰面的，所以眼珠瞳孔也略微向上。



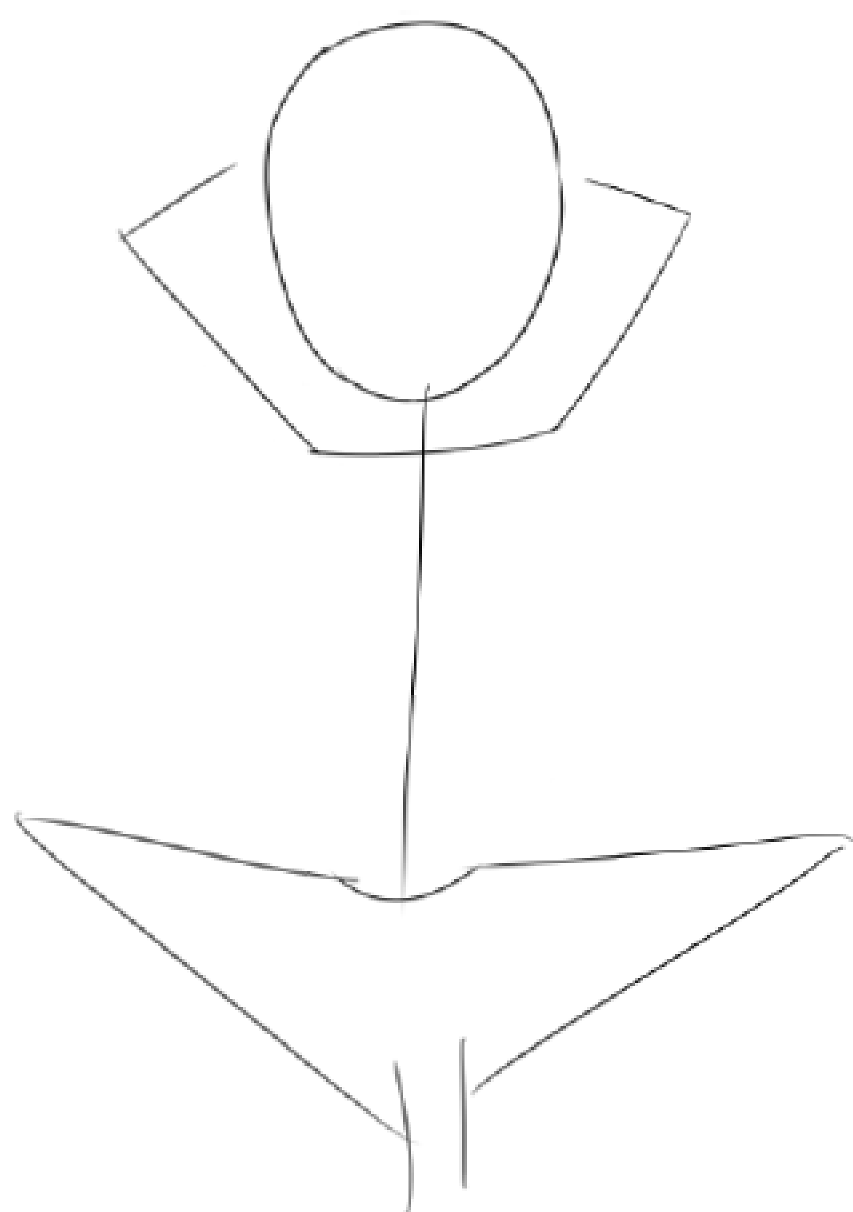
双手紧握，表现出人物内心似乎在呼唤着什么。



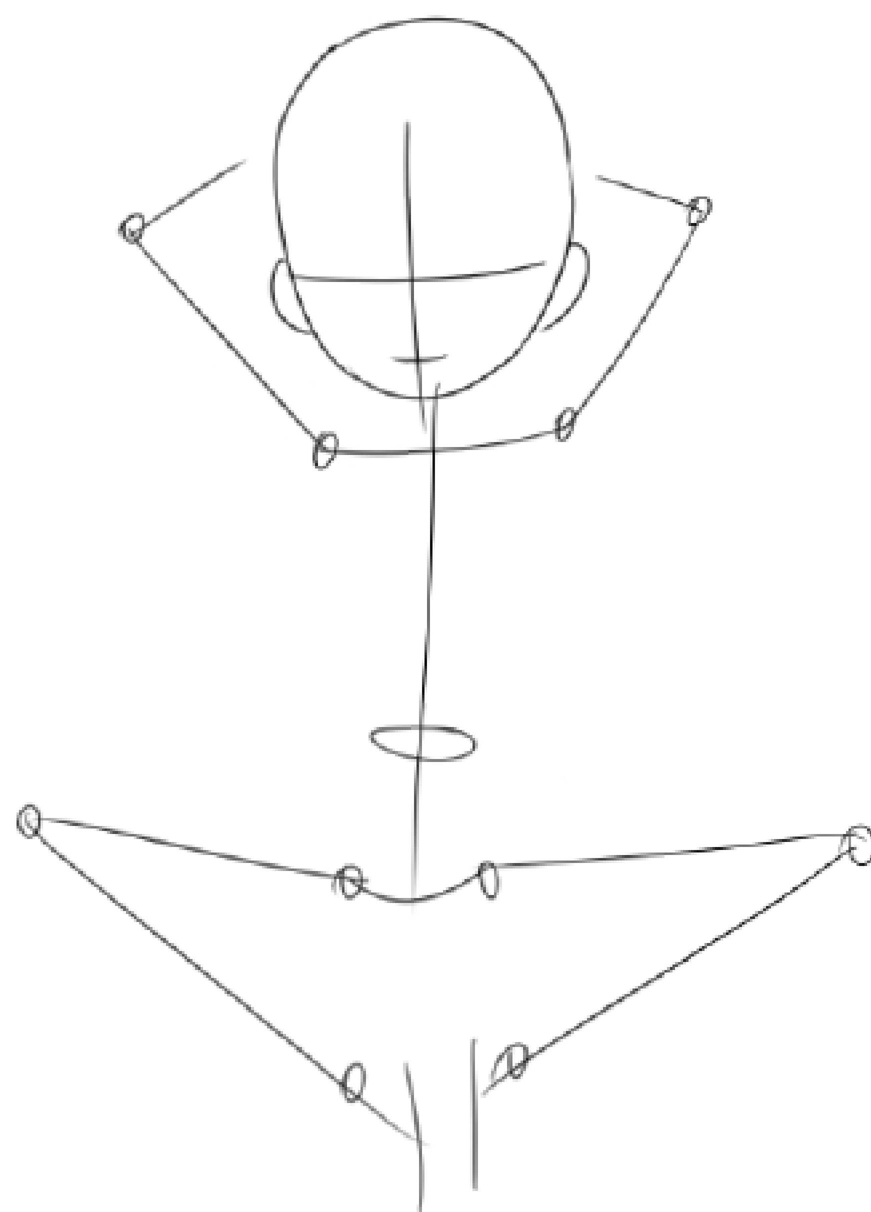
9.3.5　实战——可爱萝莉的绘制

萝莉也是美少女中的一种，塑造一个小萝莉的造型，首先从体型上，可以采用4到6头身，动作和表情可以表现出天真的特性。

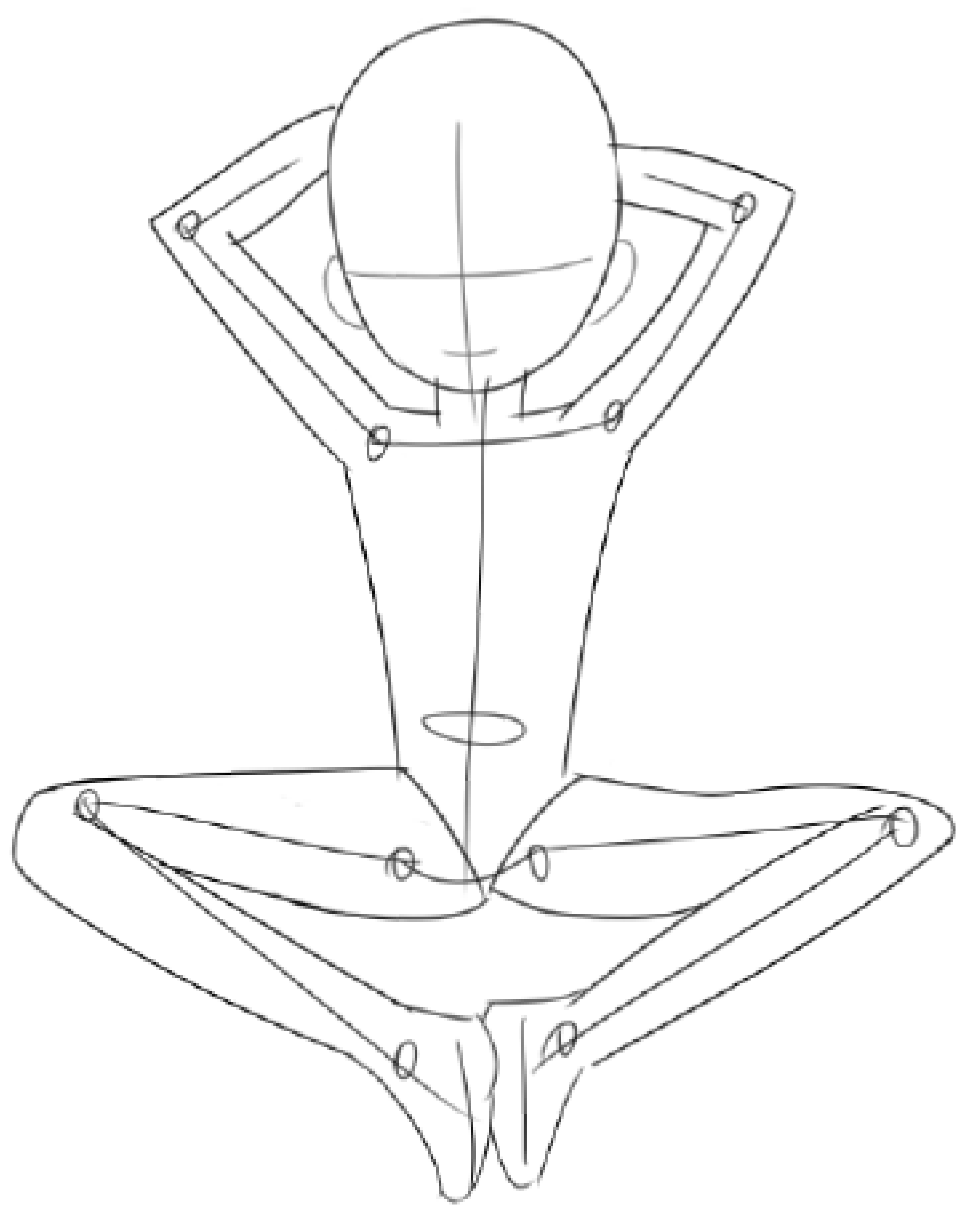
草图绘制



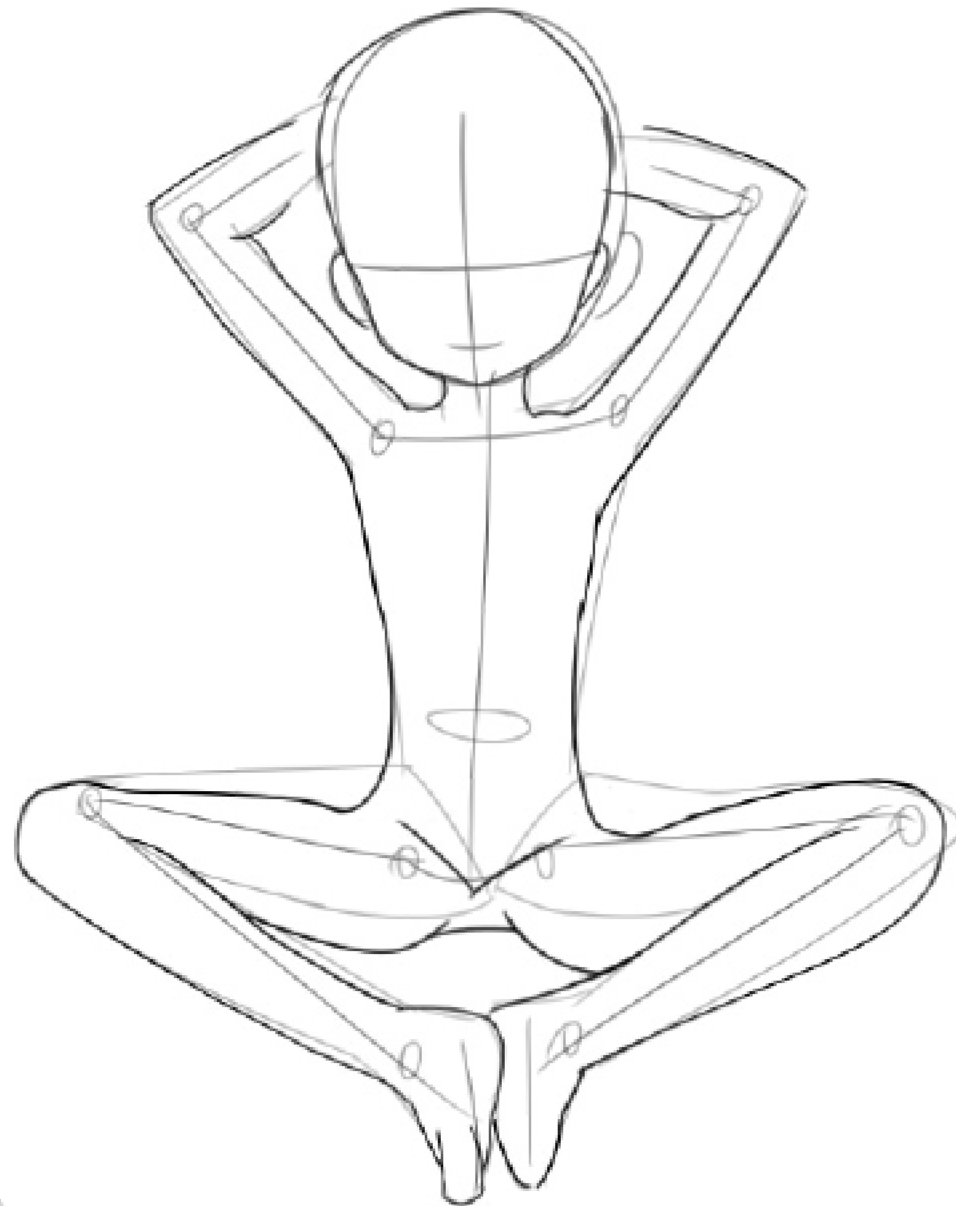
1 首先勾勒出角色的动作。这个动作设定的是坐在地板上，双手垫在脑后。



2 用十字线画出角色五官的位置，并找出关节点。



3 根据线条支架，勾勒出大致的人体结构轮廓。



4 画出人体结构，角色是萝莉，头可以稍微画大点，身体躯干小巧一点。

整理画面





5 画出头发和五官，把衣服的外形轮廓勾画出来。



6 添加发丝，增加衣服上的褶皱，丰富画面。







7 继续绘制出人物的衣服和五官，小围裙和白袜子的装束表现出小女孩似乎刚做完家务。



8 完成整幅画面的线条绘制，擦除线稿草图，检查有没有多余的线头。



9 线条效果图完成之后，可以考虑为角色绘制阴影，增加画面的厚重感。这个角色造型是一个可爱的小萝莉，小萝莉穿着围裙，脱掉了鞋子，刚做完家务，略显慵懒放松地在休息，给人一种乖巧可爱的感觉。

为了塑造出可爱的造型，可以添加合适的细节，如带着蝴蝶结的小辫子。

裙子的碎花边也是塑造可爱形象的一个方法，绘制时要注意层次。

9.4 职业角色造型的绘制

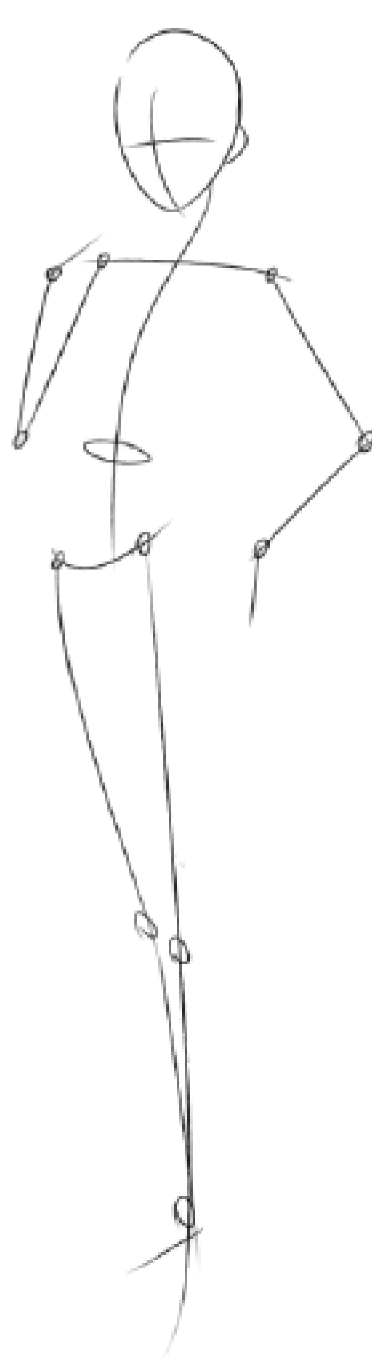
这类角色在漫画中通常是配角，塑造时可以分析角色的职业给人一种什么样的气质，使人物更加生动。下面以一个女医生的角色造型为例来讲解绘制方法。

医生有一个很突出的特点就是白大褂职业服装，优雅的气质则可以通过肢体语言或者表情来塑造出来。

草图绘制



1 用线条和圆圈勾勒出一个人物站立的样式。这是一个四分之三侧面站姿。



2 在线条支架上找出关节处，用十字基准线标出五官位置。



3 快速绘制出人物形体轮廓，确定人物的基本体型。



4 根据体型画出人物身体结构草图。



整理画面





5 绘制发型和五官，并绘制衣服的大致结构和轮廓线。这是一套医生职业服装，外面套着白大褂。

6 在头发上添加辫子，让人物看起来比较干练，在服装上添加褶皱，并在领口绘制花边以作修饰。





7 捕捉细节，增加服装的纹理装饰和衣扣，并刻画眼睛。

8 擦除草图和辅助线，整理一下细节，这个角色的造型就基本完成。

9

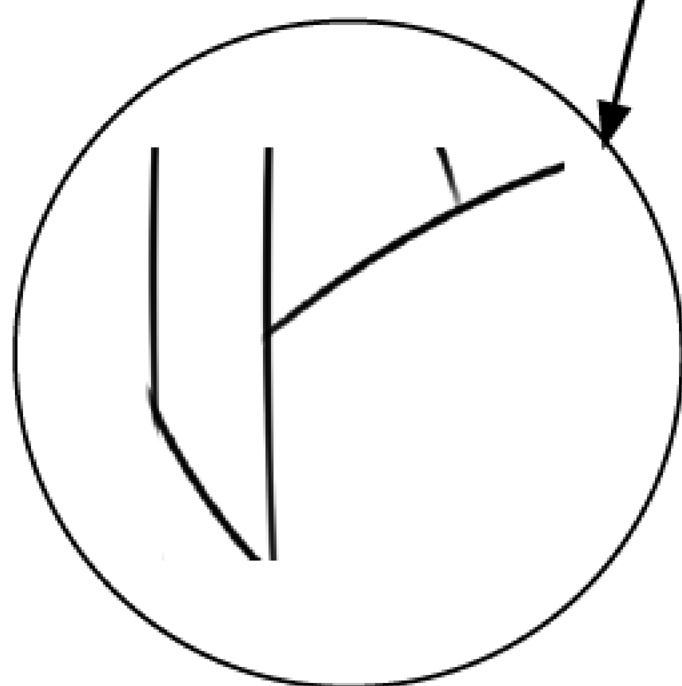
到这里，一位优雅的女医生的造型完成。这个角色的塑造主要是抓住医生的职业服装来塑造，在肢体动作上，左手插在白褂子的口袋里，右手拨弄着头发，面部具有神秘的微笑，让整个角色看起来带着一股优雅的气质。





四分之三侧面的角度带着淡淡的微笑，给人一种神秘的感觉。

用弧度较大的长线来表现宽大的白褂，衬托出医生优雅的气质。



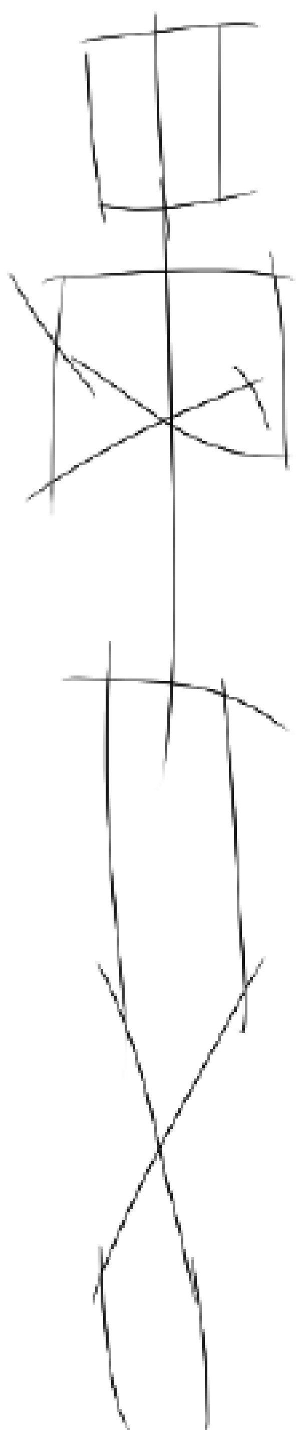
9.5　奇幻角色造型的绘制

奇幻角色不存在于现实生活中，在塑造时会有较大的想象空间。

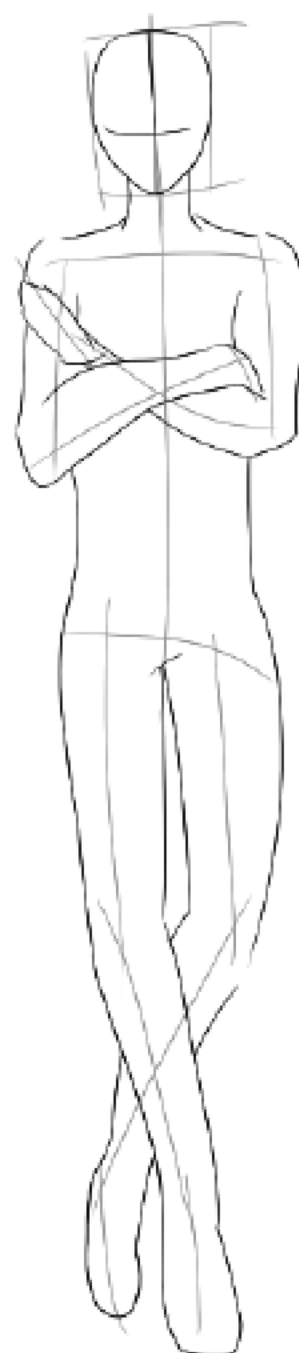
9.5.1　实战——魔法师的绘制

魔法师是欧美民间的传说，是拥有神秘力量的人类，下面是青年魔法师的具体绘制方法。

绘制草图



1 首先用线条勾勒出人物站立的姿势，双手挽着，脚交叉站着。



2 根据人体结构图绘制出形体样式，确定人物的大概位置。



3 将人物的外形轮廓勾勒出来，一头简短的头发，身着黑色长袍。



4 细化人物的外形，将人物的五官绘制出来，体现出五官的立体感。

整理画面





5 在草图的基础上将人物的头部和上半身衣服绘制出来，并添加眼镜和魔法棒。

6 绘制出上半身的阴影。阴影要根据每缕头发的形态来绘制，衣服可根据褶皱来绘制阴影。





7 绘制人物的下半身，修长的双腿交叉在一起，褶皱感不是很多，注意鞋子的绘制要正确。

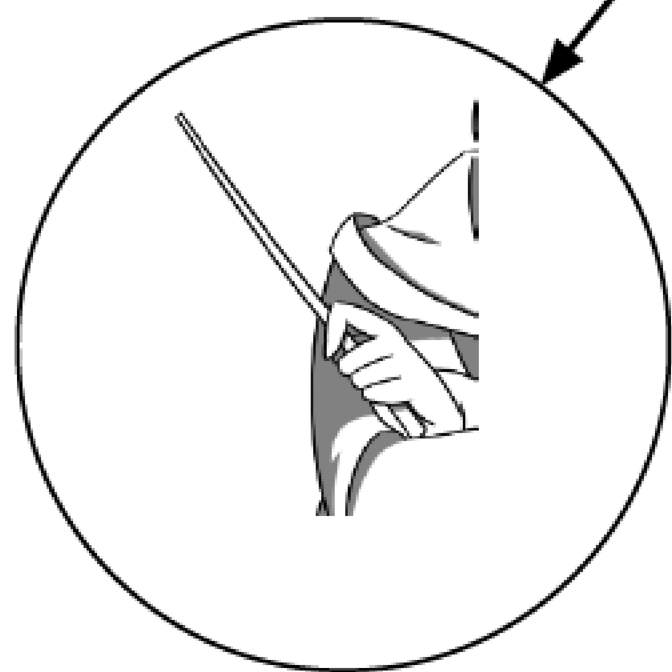
8 添加阴影。阴影的绘制与上半身要一致，可根据褶皱来绘制阴影，使人物立体感增强。



9 整理画面，最终效果图绘制完成。这是个一头简练的短发、身着魔法袍、手持魔法棒的美少年。魔法师给人的视觉效果是：任何不可能的事情都能够成为现实。



清秀的脸庞，戴着眼镜，添加了几分儒雅的气质，具有哈利波特的魔法气质。



魔法棒是魔法师行使魔法的武器，是魔法界不可缺少的神奇武器。



9.5.2 实战——西方骑士的绘制

热血型的美少年多出现在少年漫画中，性格开朗、英俊潇洒。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物大概的动作线稿，以确定人物身体姿态的样式。



2 在线稿的基础上绘制出人物的身体，大概地表现出人物的身体结构。



3 将人物的外形勾勒出来，拿在手里的衣服在身后飘动。



4 细化人物的外形样式，绘制出人物的五官，并配上长剑。



整理画面





5 用干净的线条将人物的上半身线稿描绘出来。注意头发的绘制，线条要流畅，要有层次感。

6 绘制阴影。阴影可以增强人物的立体感和画面感，所以绘制时要把握好光影的方向和位置。







7 继续将人物的剑和下半身绘制出来，注意两腿分开使衣服产生了拉伸的褶皱效果。



8 继续添加阴影，注意下半身的阴影与上半身的阴影要一致，阴影要根据衣服的褶皱来绘制。





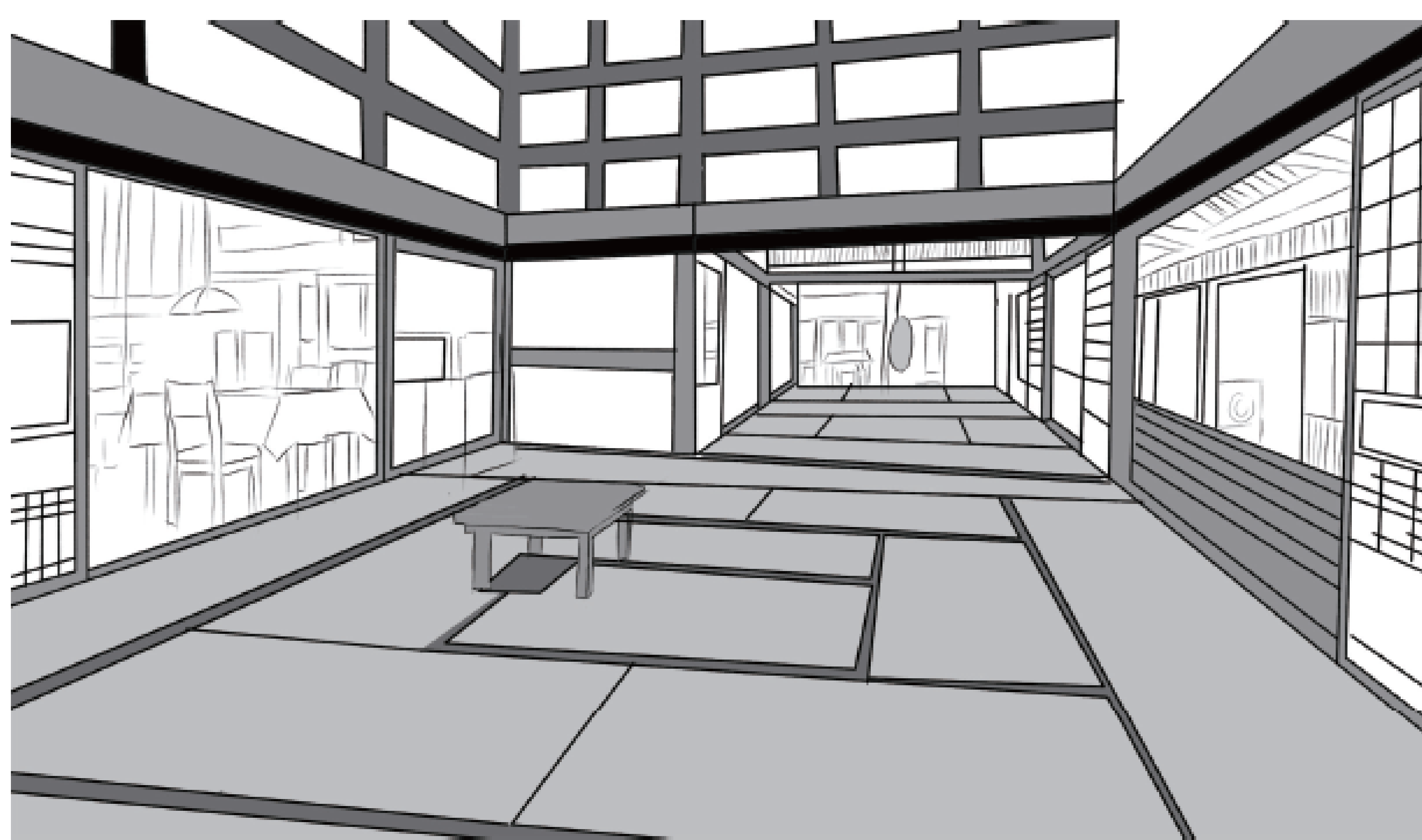
9 整理画面，最终效果图绘制完成。这是一个身穿骑士装、手握长剑的美少年，剑是利器，代表正直、仁义。

整齐的着装，稍稍松开的领结，展现了一位刚练完剑的剑客。

第10章

漫画场景和道具线稿草图的绘制

场景就是漫画中的背景，本章将详细讲解透视的基本原理以及场景道具的绘制，并且结合前面所学到的知识来进行实例的绘制。本章主要场景实例有室内场景临摹、建筑场景临摹和自然场景临摹。通过本章的学习，读者能够结合前面所学的知识进行一幅完整的作品绘制，成为一个初级漫画家。

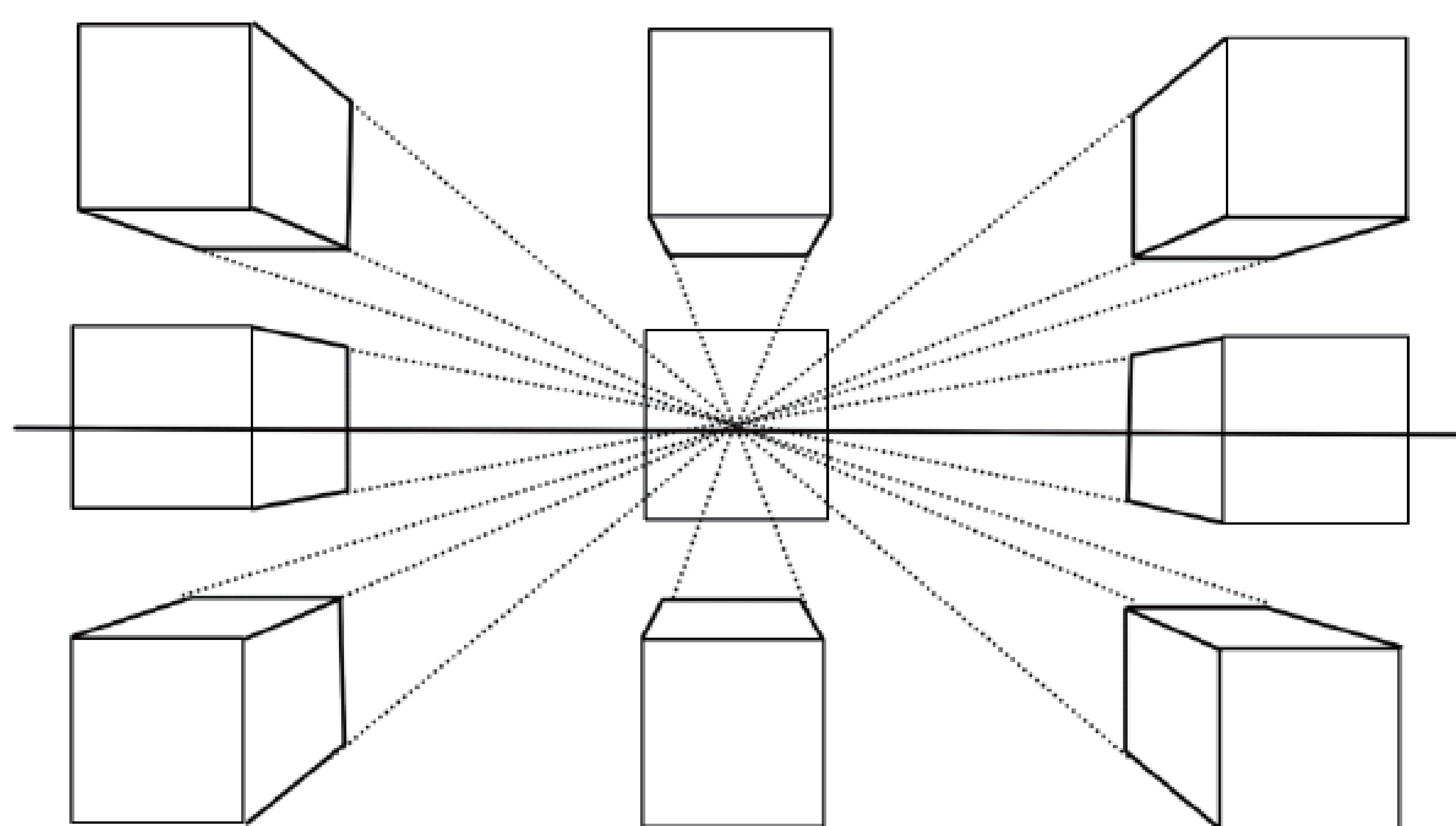




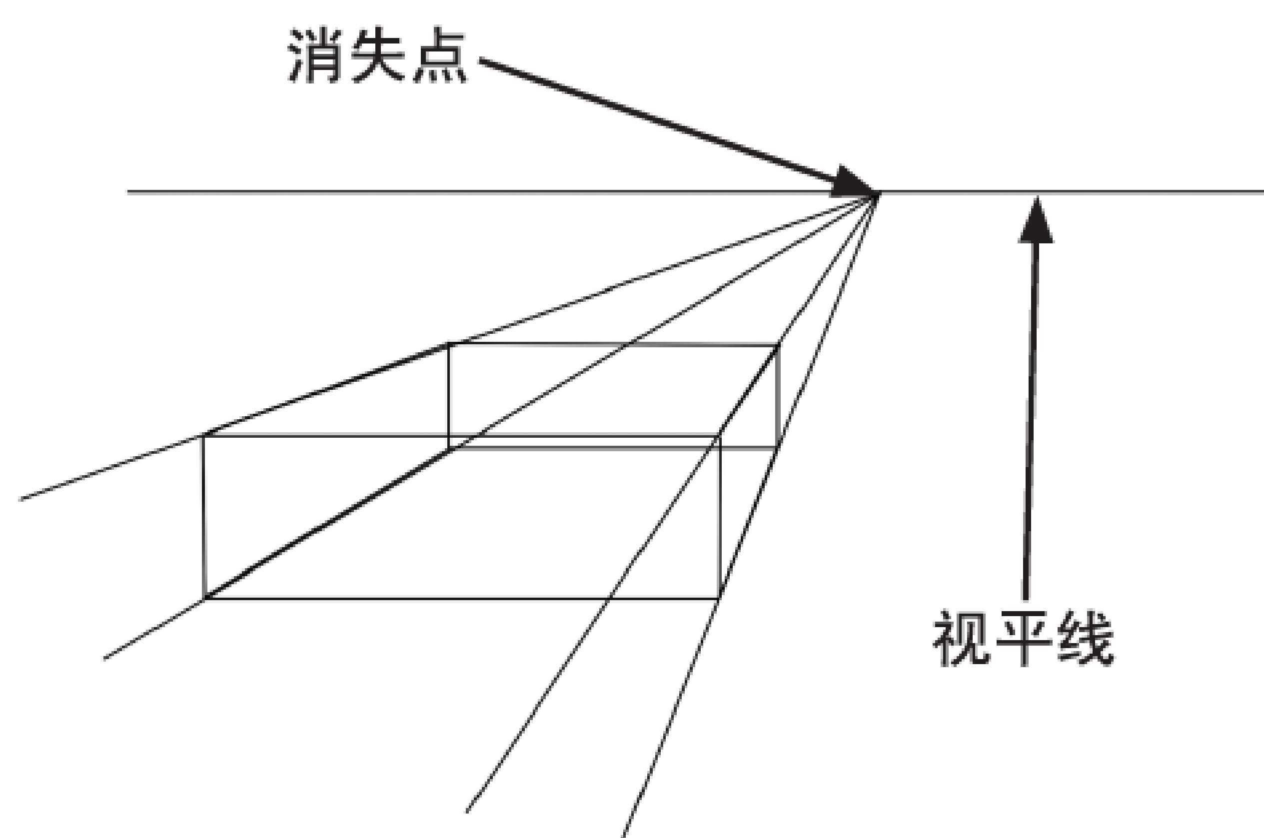
10.1 空间透视的基本原理

10.1.1 一点透视

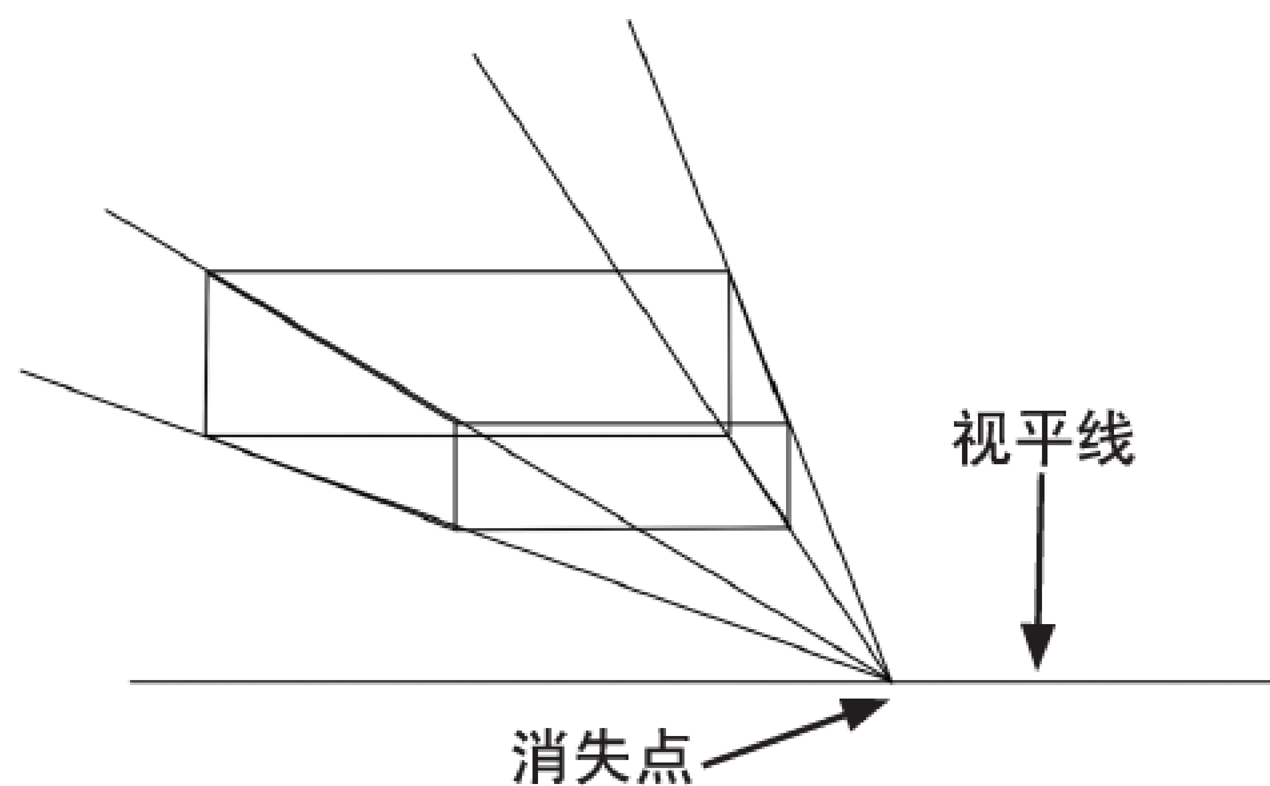
一点透视是一种表示空间远近深度的基础透视方式。在一点透视下，画面上所有的物体向远处延伸的线都汇聚于一个点，而没有延伸的线条则相互平行。



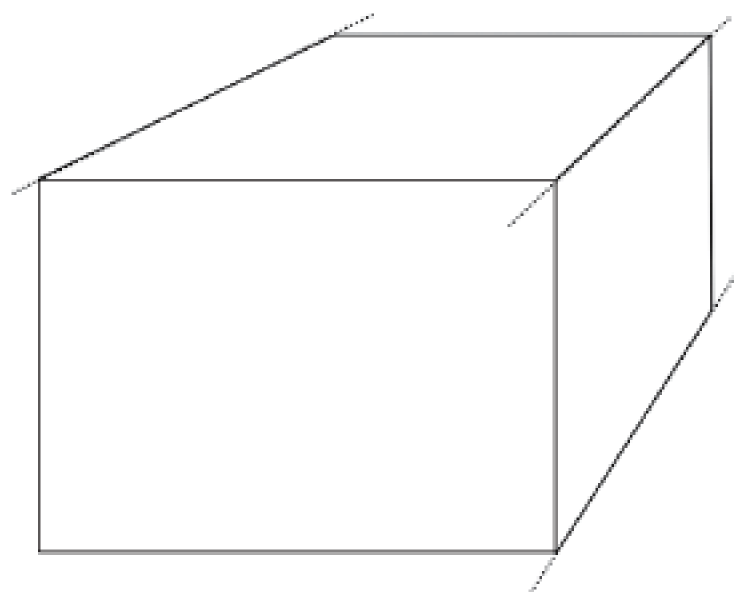
物体由多个面来表现出立体感，但是仅有立体感是不够的，在真正的场景中物体最重要的是表现出一致的远近感。所以有物体延伸出来的线相交于一点，这个点叫作“消失点”。而消失点所在的直线叫作视平线。



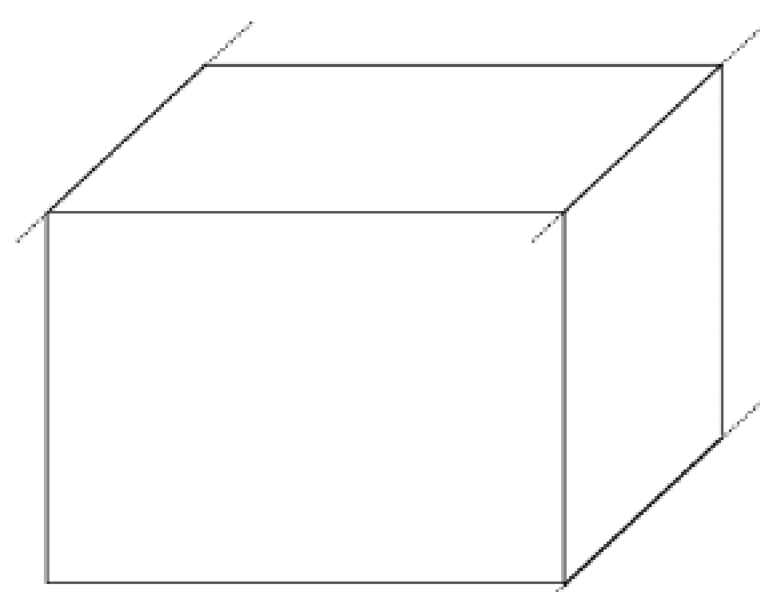
在视平线以下的视角是俯视。



在视平线以上的视角是仰视。



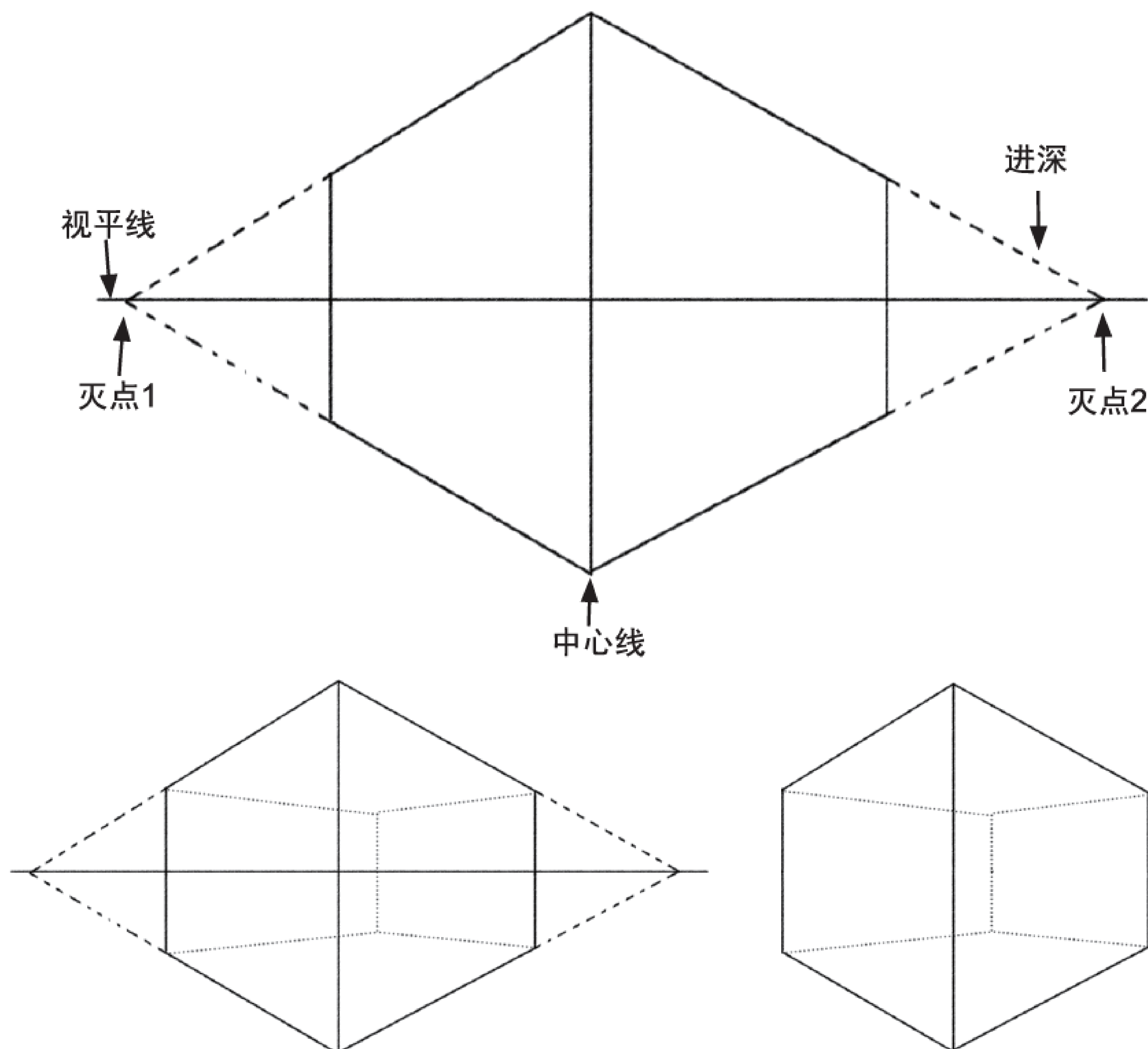
长方体露出三个面，所有的斜边平行。虽然有明显的立体感，但是没有远近的感觉。



长方体露出三个面，所有的斜边之间成角度，像是要聚拢在一起，长方体看起来有远近感。

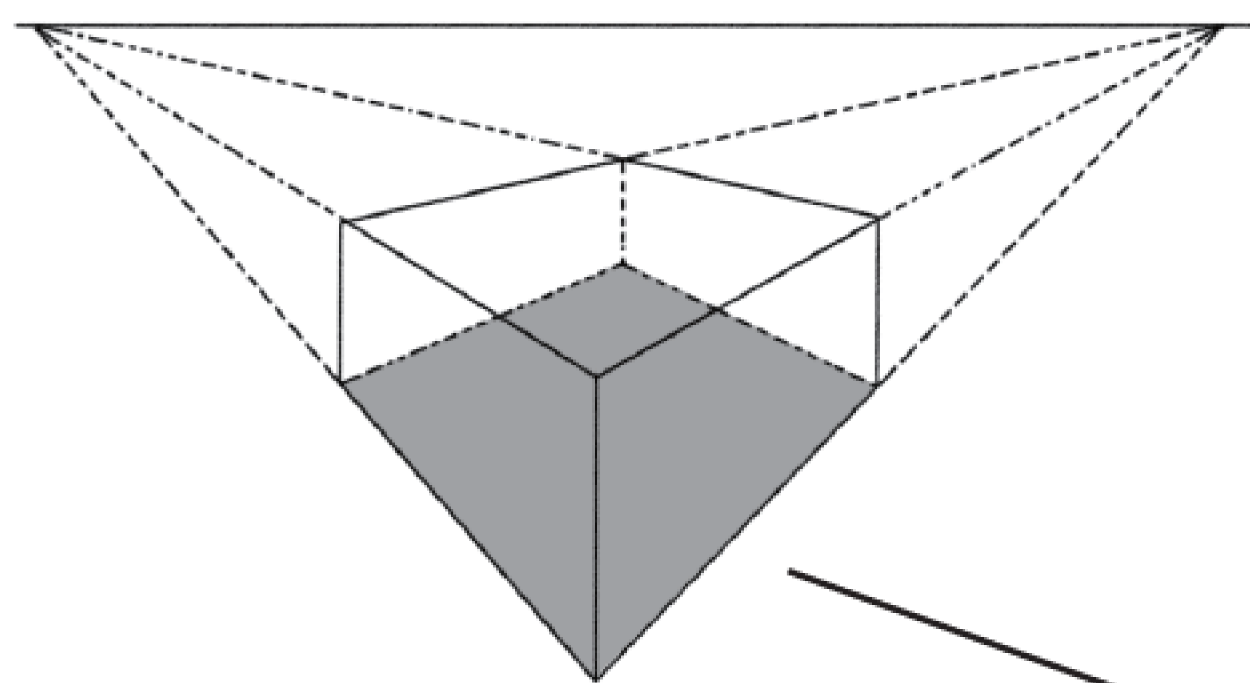
10.1.2　两点透视

物体相邻两面的上下边延长线分别相交于水平线上的左右两个灭点，就是两点透视。



给物体添加线条，使物体看不到的一面表现出来。

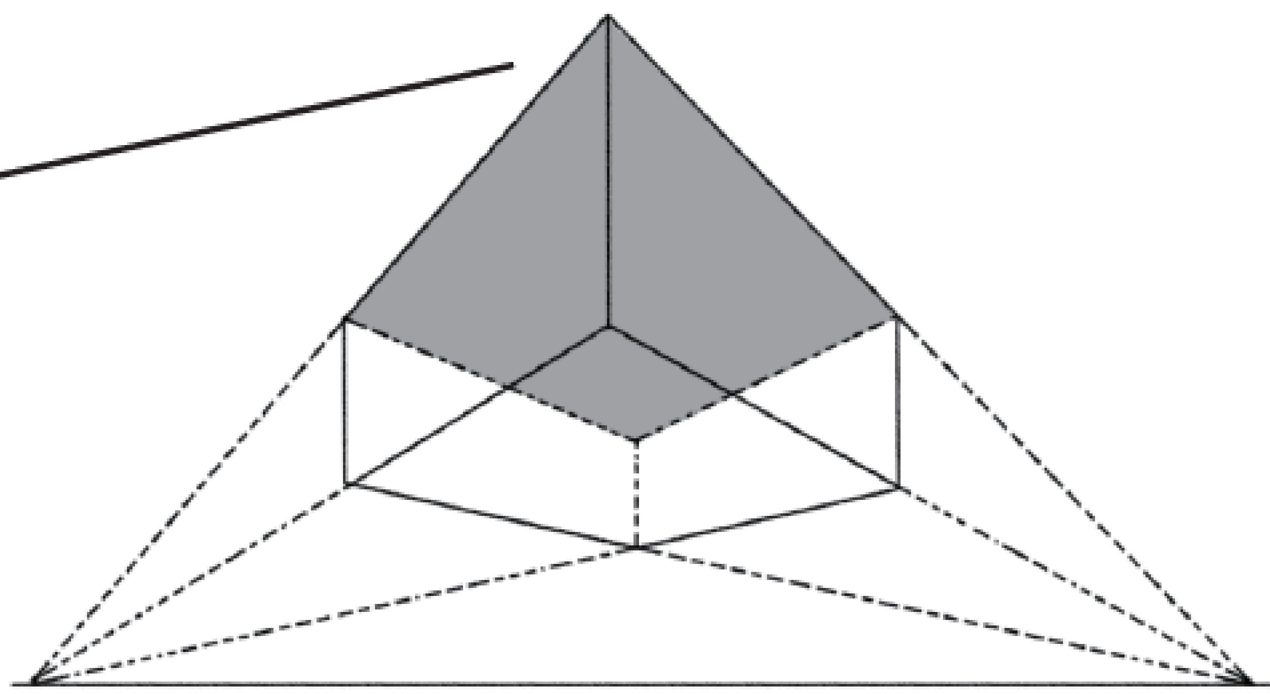
使用两点透视适合表现立体感强的三维空间。





俯视两点透视的立方体时，水平线在立方体的上边。

离视点远的面

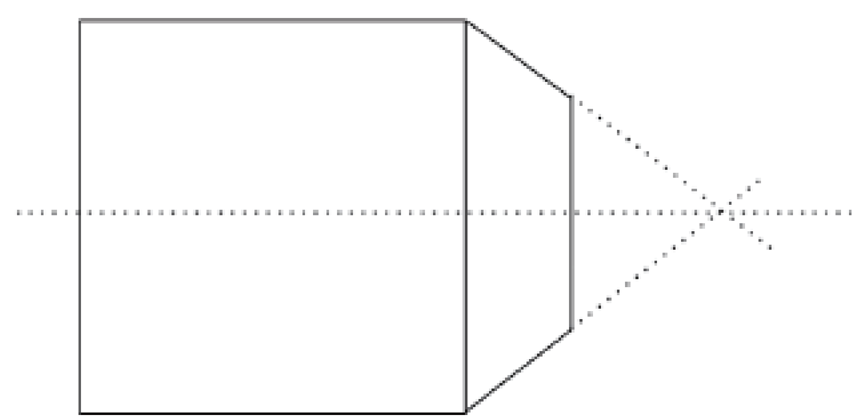


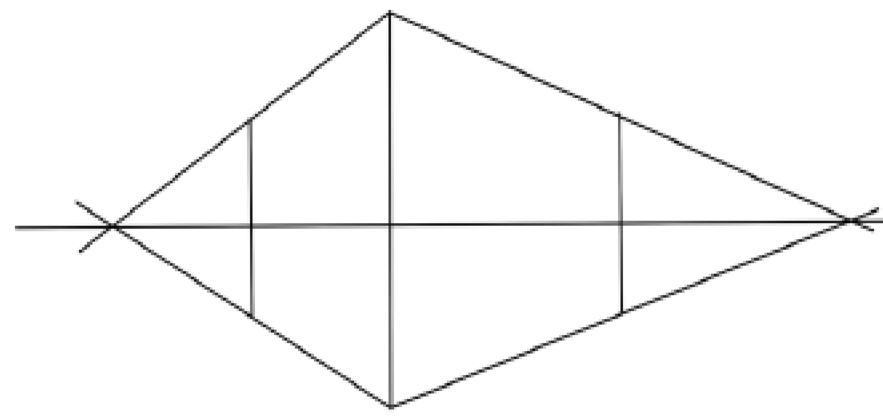


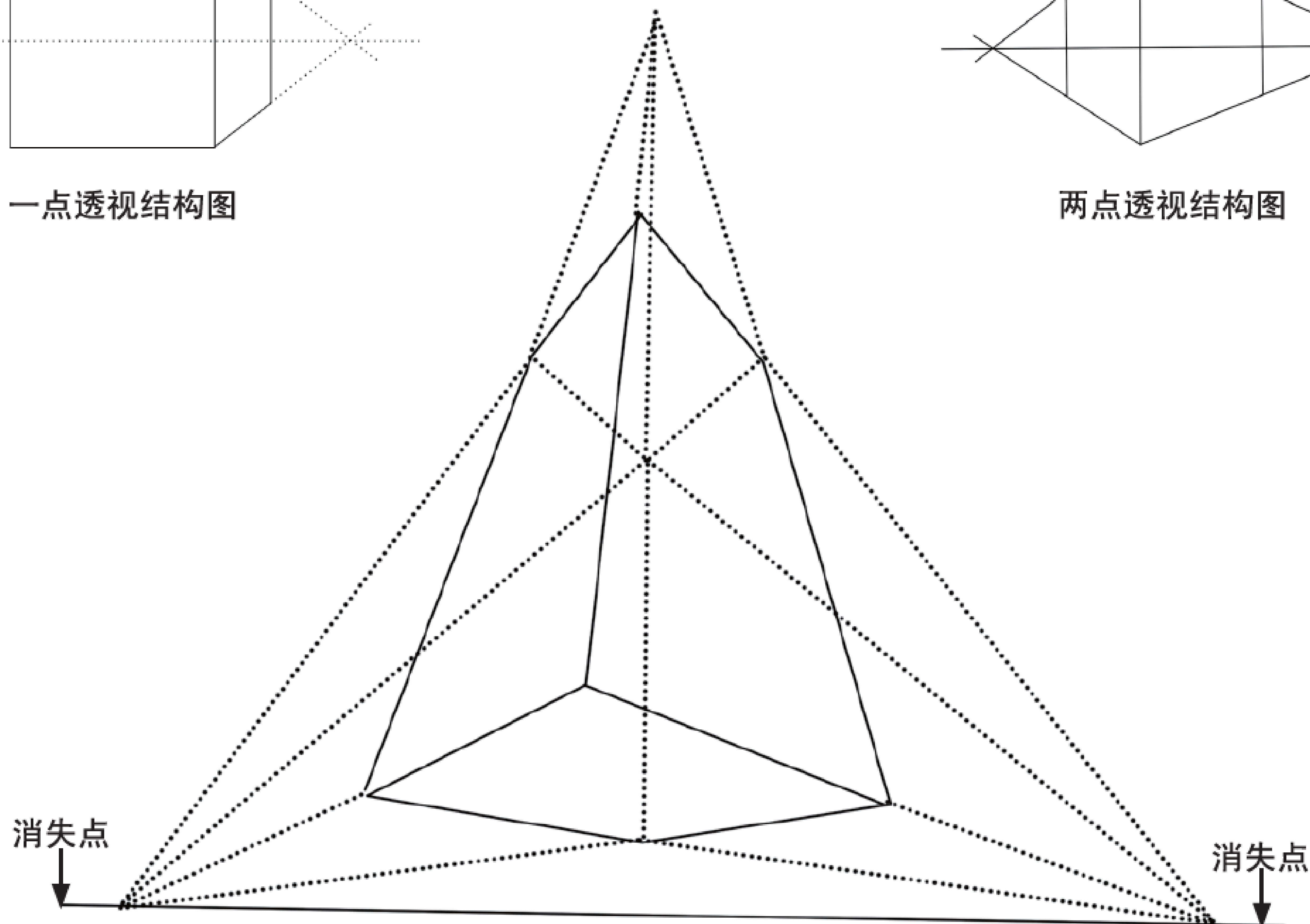
仰视两点透视的立方体时，水平线在立方体的下边。

10.1.3 三点透视

如果画面上有三个消失点，其中只有两个点都在水平线上，这样形成的透视图称为三点透视。


一点透视结构图

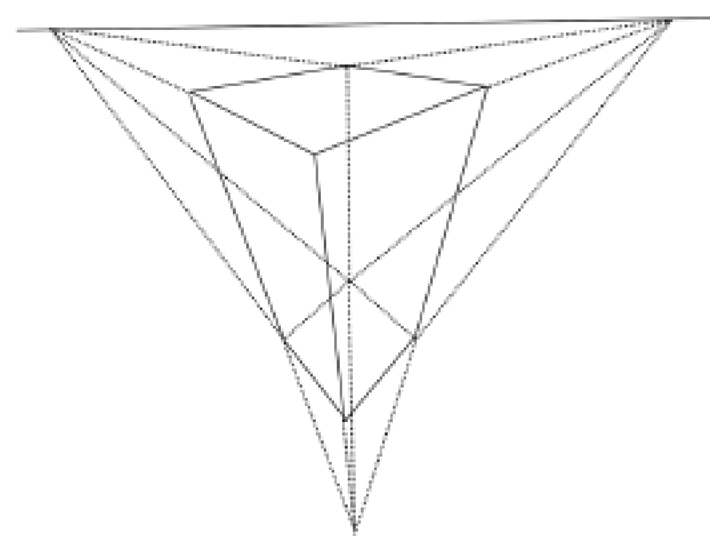

两点透视结构图

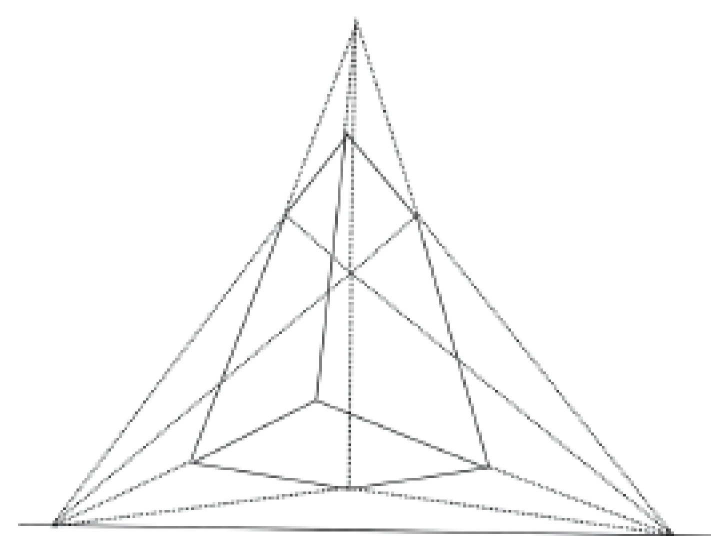


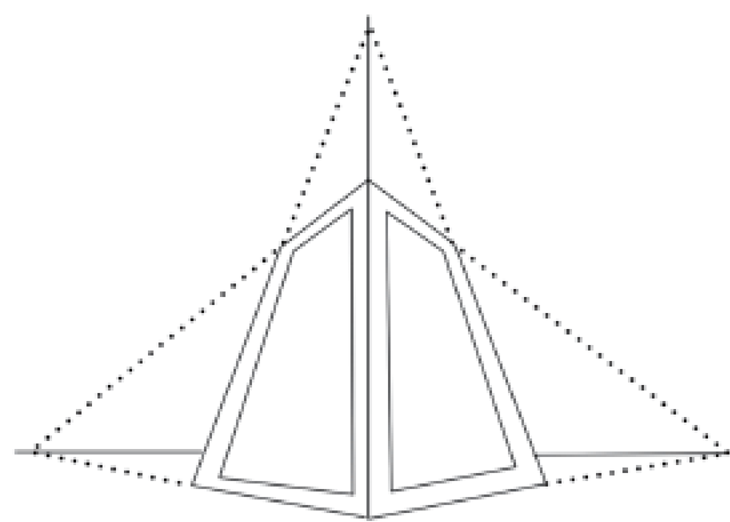
三点透视结构图

与一点透视和两点透视相比，三点透视表现出来的视觉冲击力是最强的，体现出一种高大的视觉效果。

视平线外的消失点决定了画面的视角。


视平线外的消失点在视平线下方，画面是俯视的角度。


视平线外的消失点在视平线上方，画面是仰视的角度。



三点透视常用来表达较高、大的建筑物，如高楼大厦、纪念碑、高塔等。用三点透视法绘制建筑的仰视图，每条边的延伸线都聚集到消失点。



10.2　场景临摹

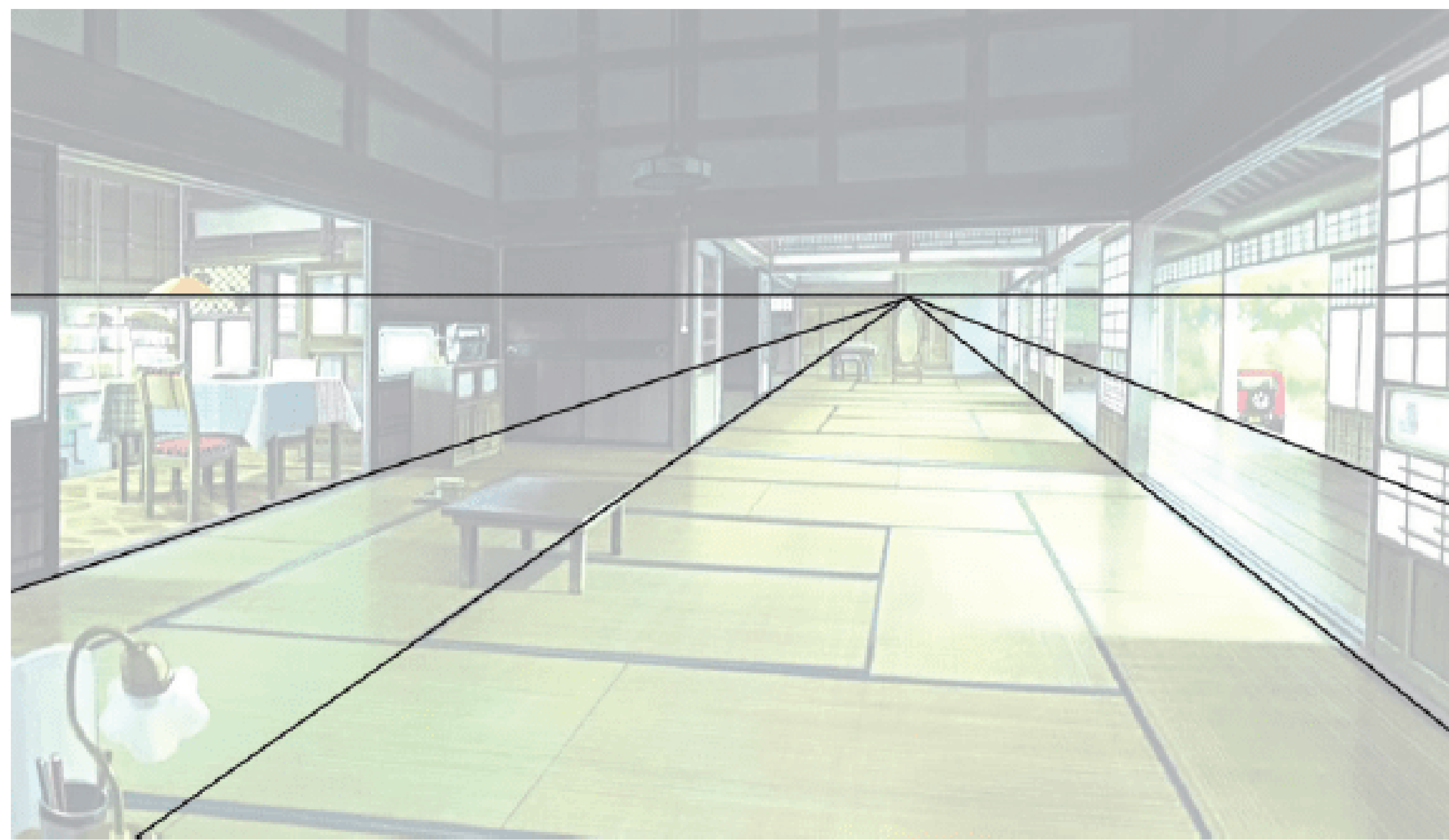
了解了透视的基本原理后，现在开始进行实例的临摹练习。绘制场景可以从生活中的建筑、街道和自然丛林来进行临摹，这样可以快速地适应，并从临摹中学习到一些场景绘制的技巧。

10.2.1　实战——室内场景临摹

首先进行室内场景临摹绘制。选取一张看起来不那么复杂的场景照片进行简单的临摹，临摹流程如下。

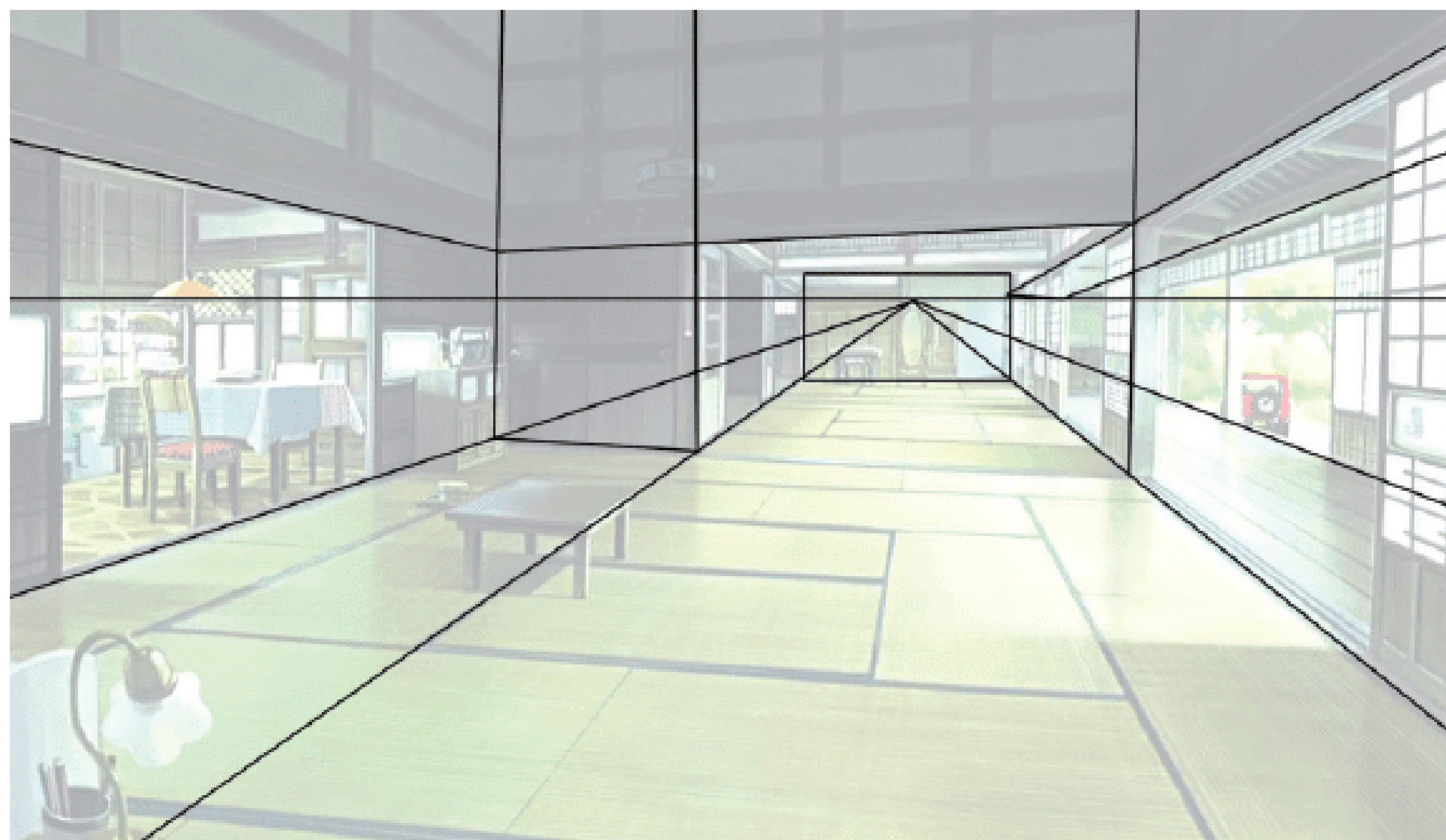


这是一张漫画场景的图片，也可以选择生活照片中的场景进行临摹。注意不要太过于复杂，先从简单的开始进行临摹绘制。

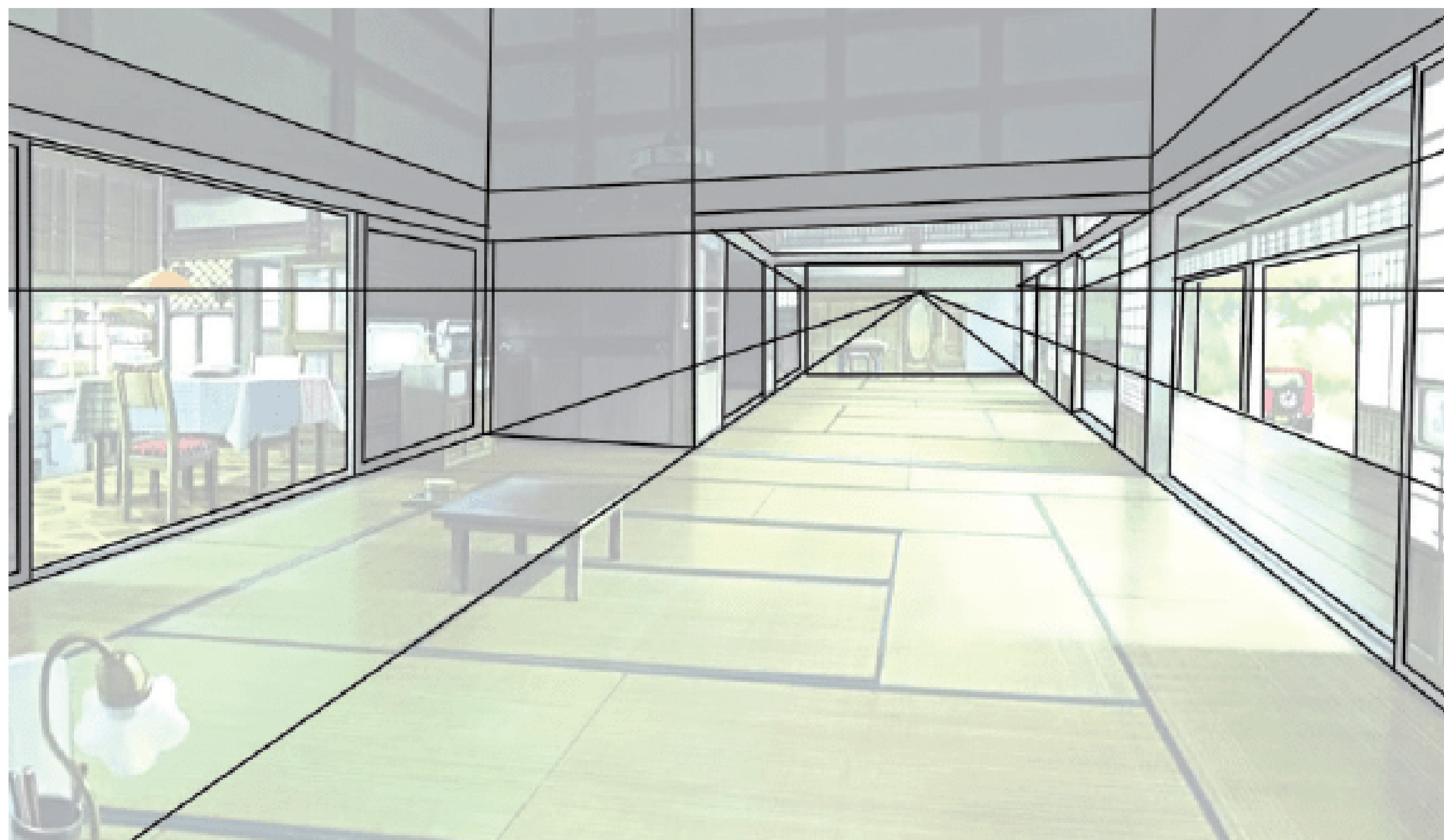


1　复制一层图层，将透明度调低，在照片上开始进行绘制。注意这是一个一点透视的场景，首先将水平线和灭点表现出来。

2　根据一点透视的基本原理绘制出室内大致的形体。注意建筑大多数以直线为主，绘制时尽量将线条绘制得直一些。





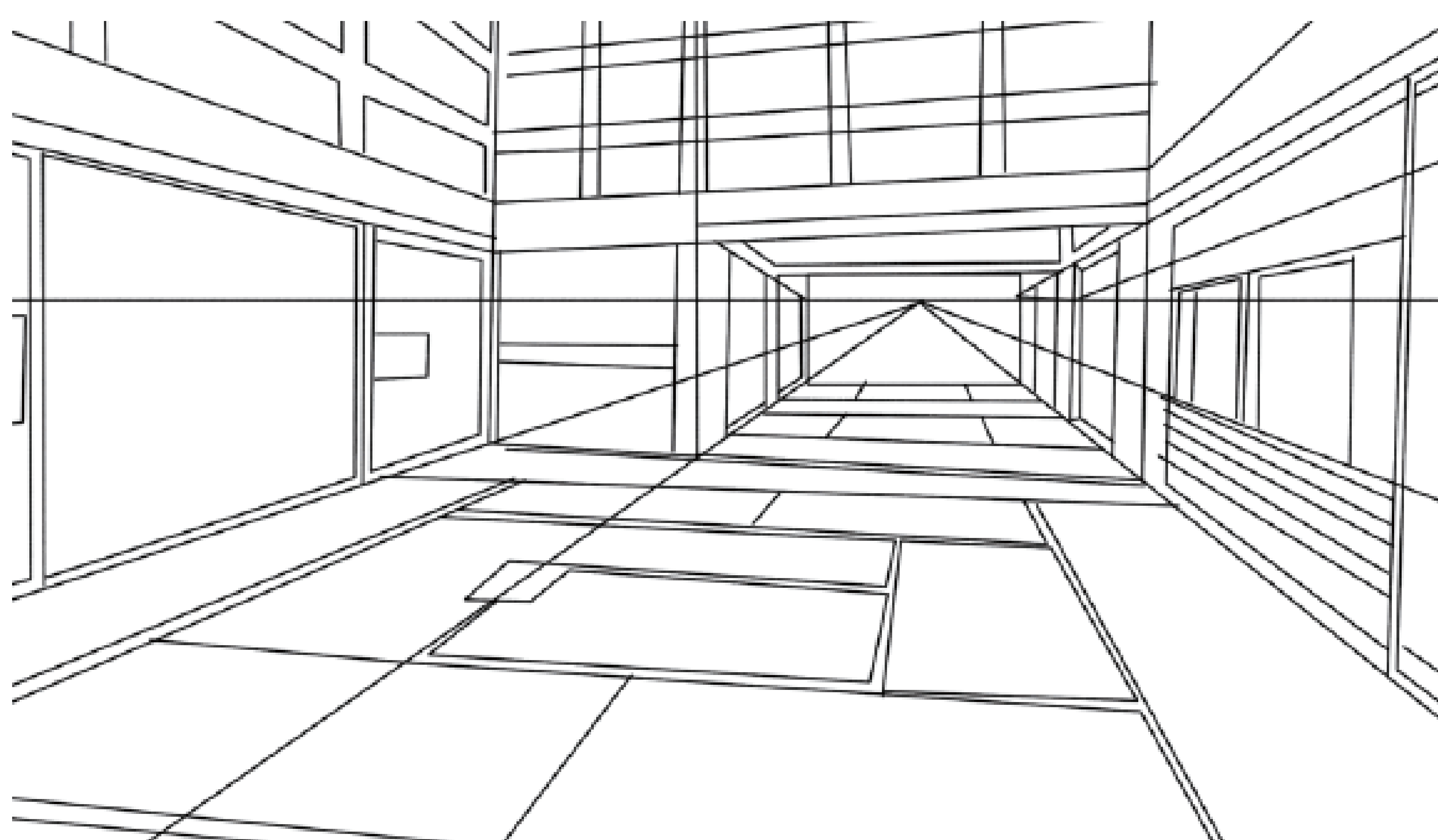


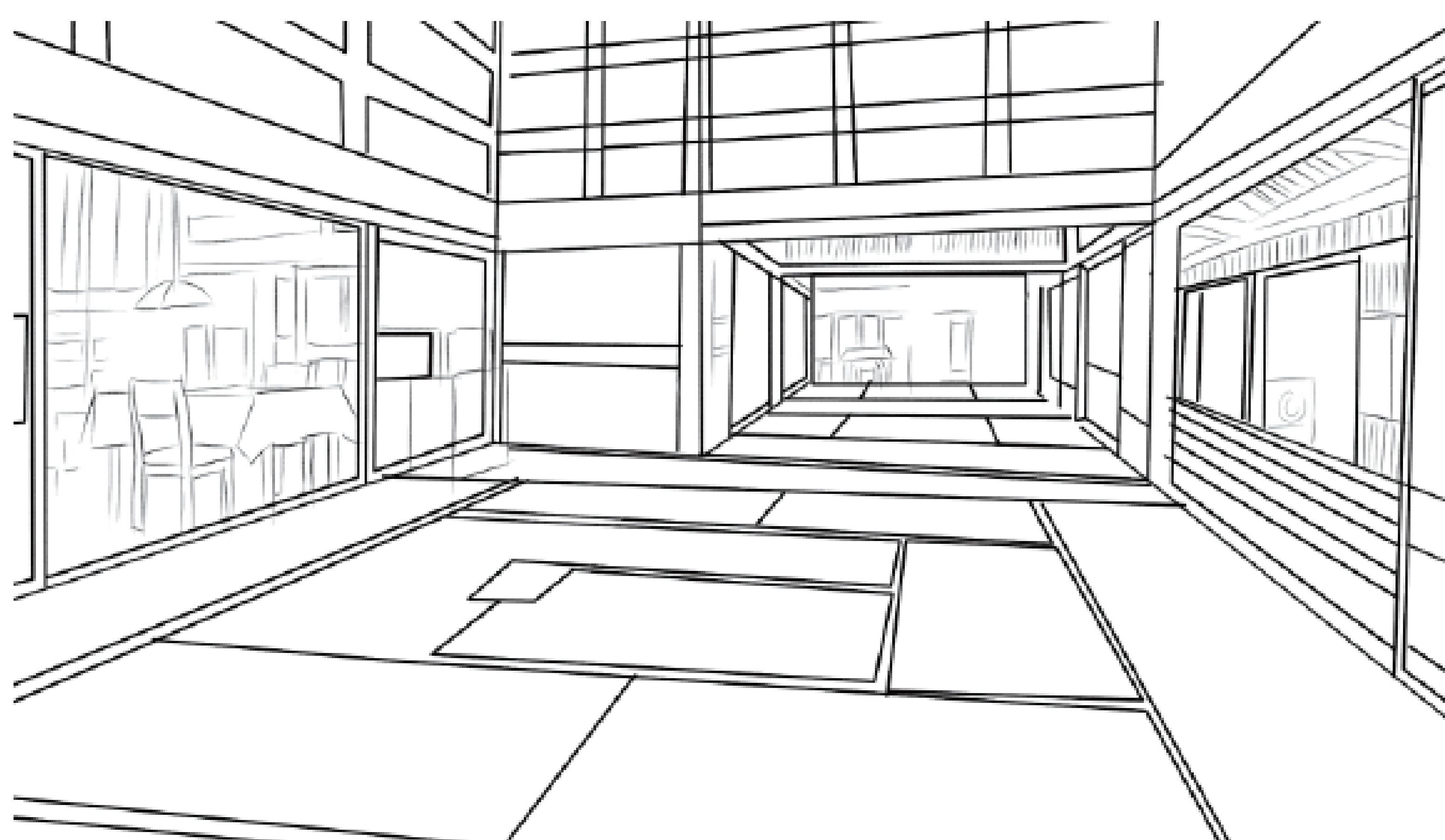
3 将室内建筑的所有纹理用直线表现出来，注意越靠近灭点的方向，纹理越小。



4 逐步细化室内中的建筑形体，绘制出窗和门。

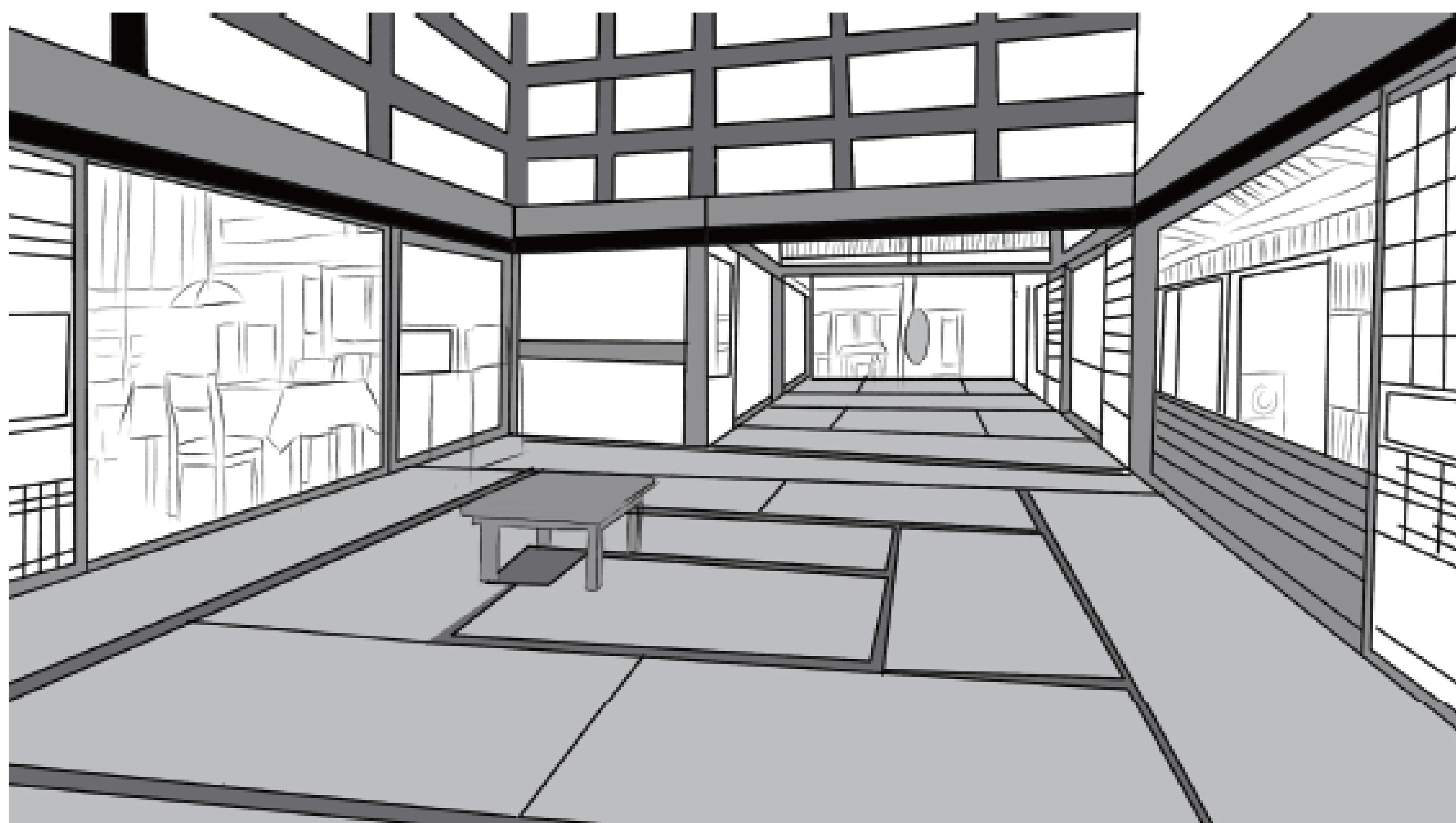






5 将室内的线条整理干净，将建筑的层次梳理出来，室内线稿大致完成。





6 绘制出简单的物体，使画面不那么空旷，并用不同灰度的色块区分出室内的结构。



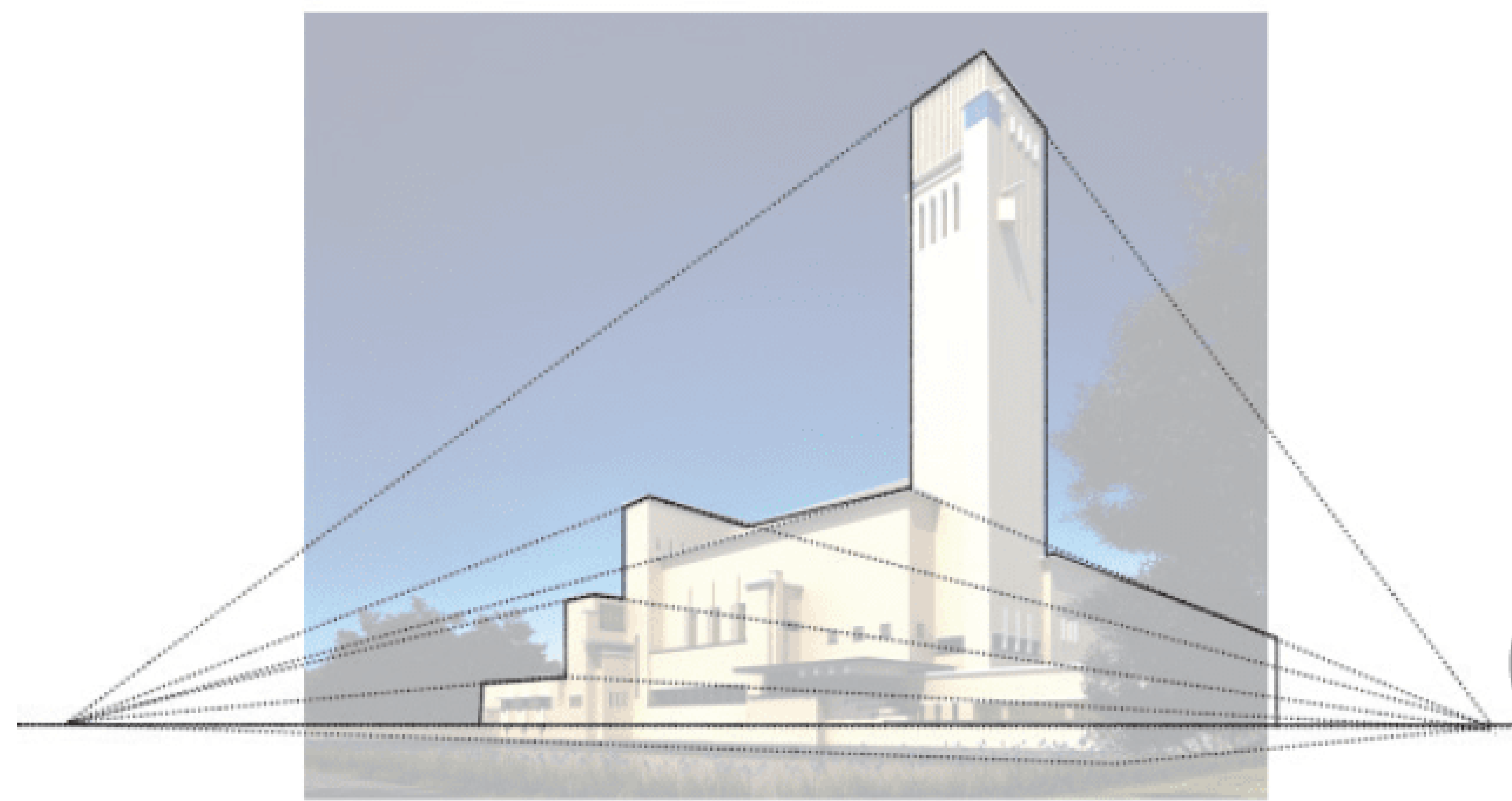


10.2.2 实战——建筑场景临摹

临摹建筑场景，也可以说是临摹室外场景，建筑物是场景中最常见的景致，把握好建筑物的透视绘制方法是绘制真实场景的关键。下面就来看看建筑场景的临摹绘制。

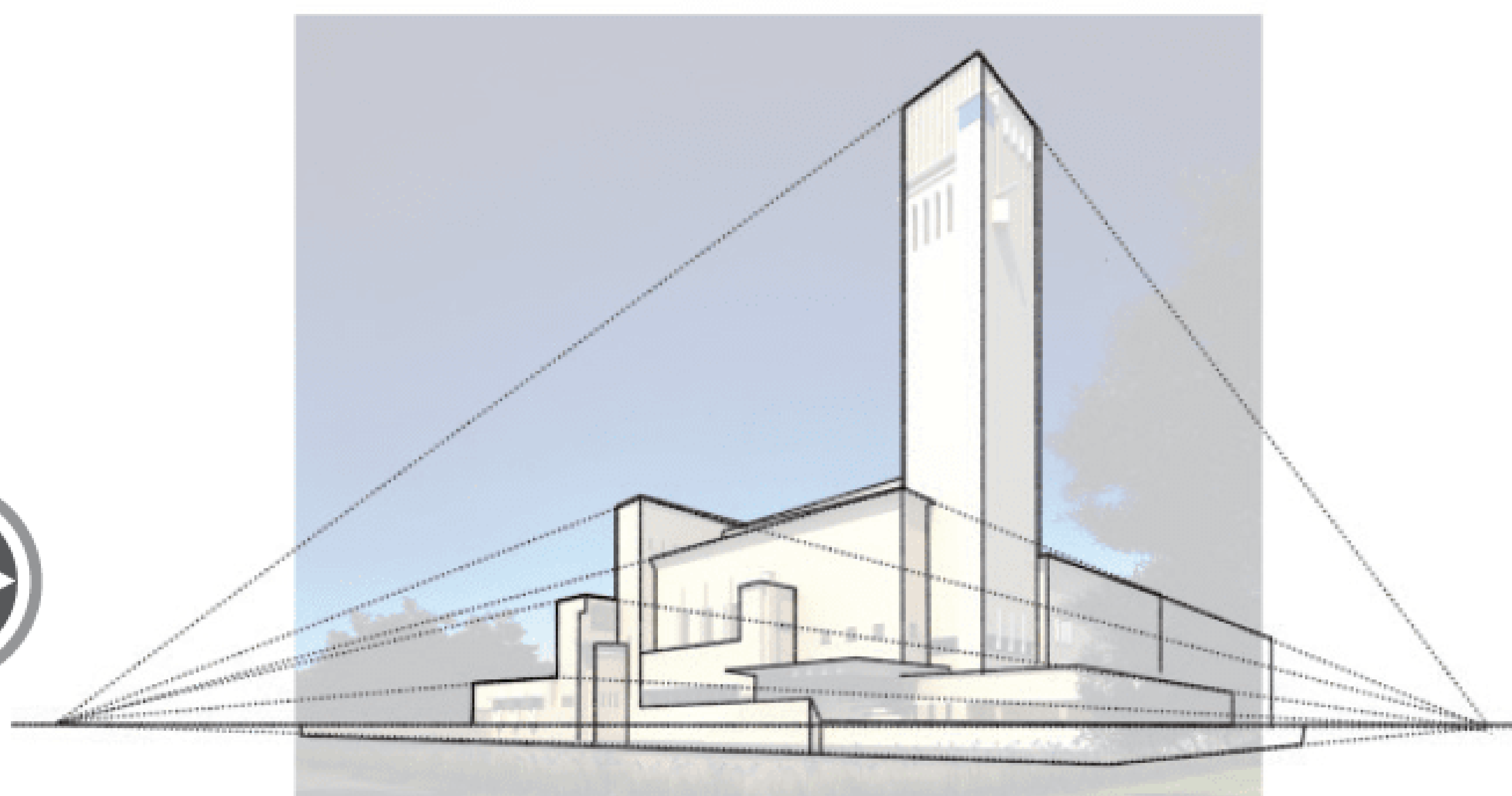


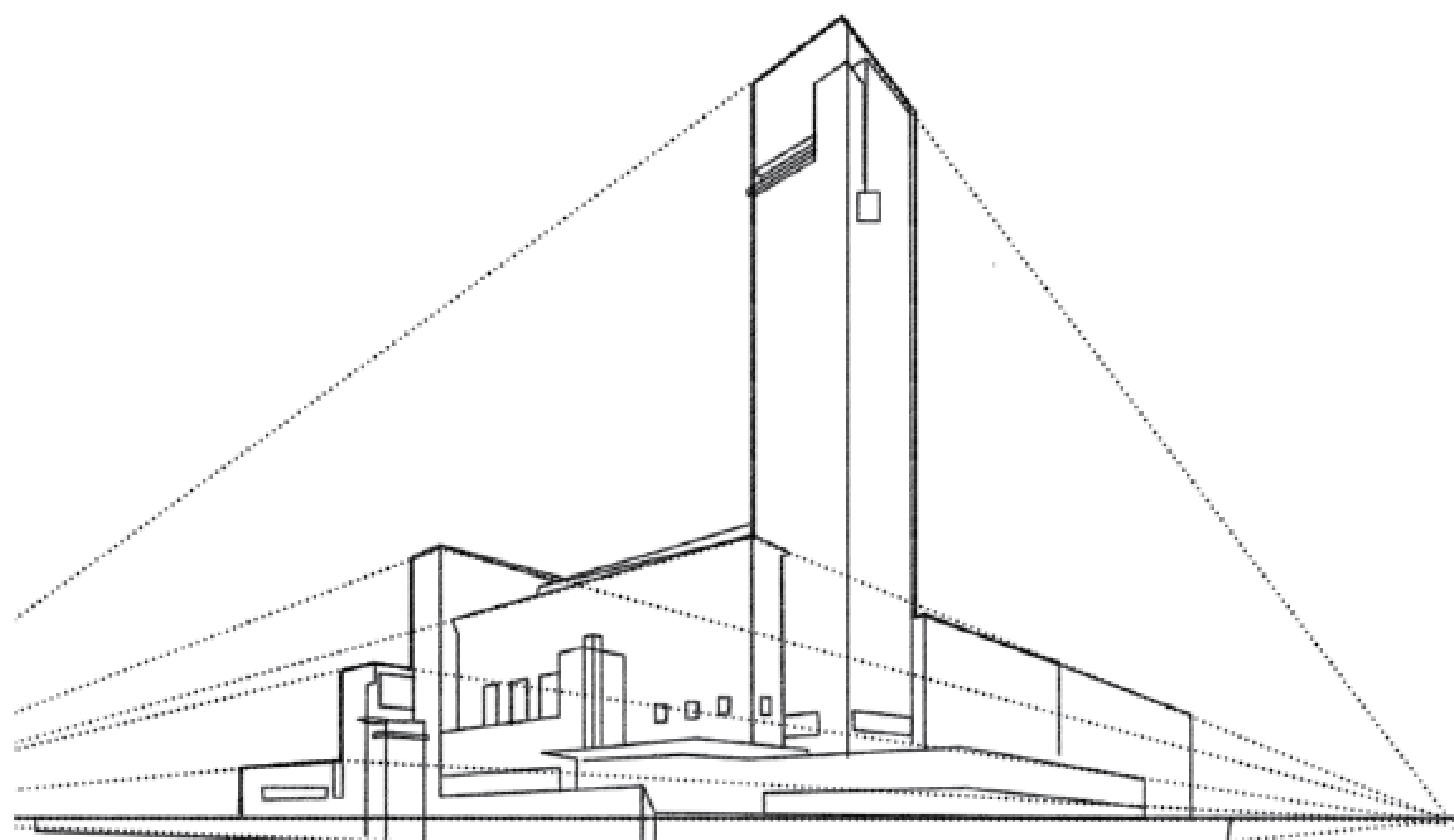
这是一张建筑风景照片，临摹绘制这种场景时，应注意选取一些轮廓线条清晰、有规则的几何建筑，利用几何图形逐步勾勒出建筑的样式，下面开始进行临摹绘制。



1 复制一层图层，将透明度调低，在照片上开始进行勾线，这是一个两点透视的建筑场景，首先找出两点透视的水平线和灭点。

2 根据图片和透视原理的线条慢慢勾勒出建筑的大致形体。



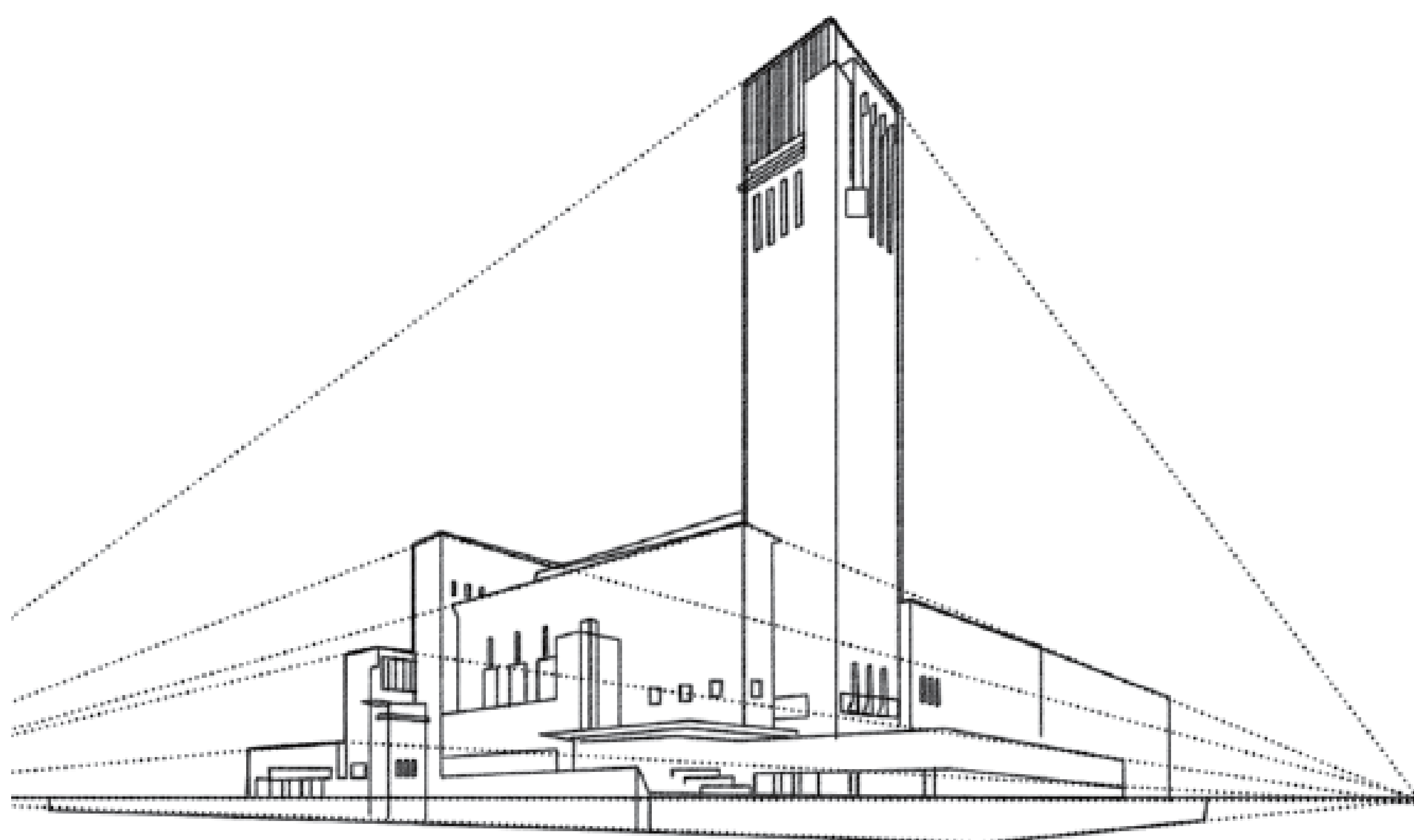


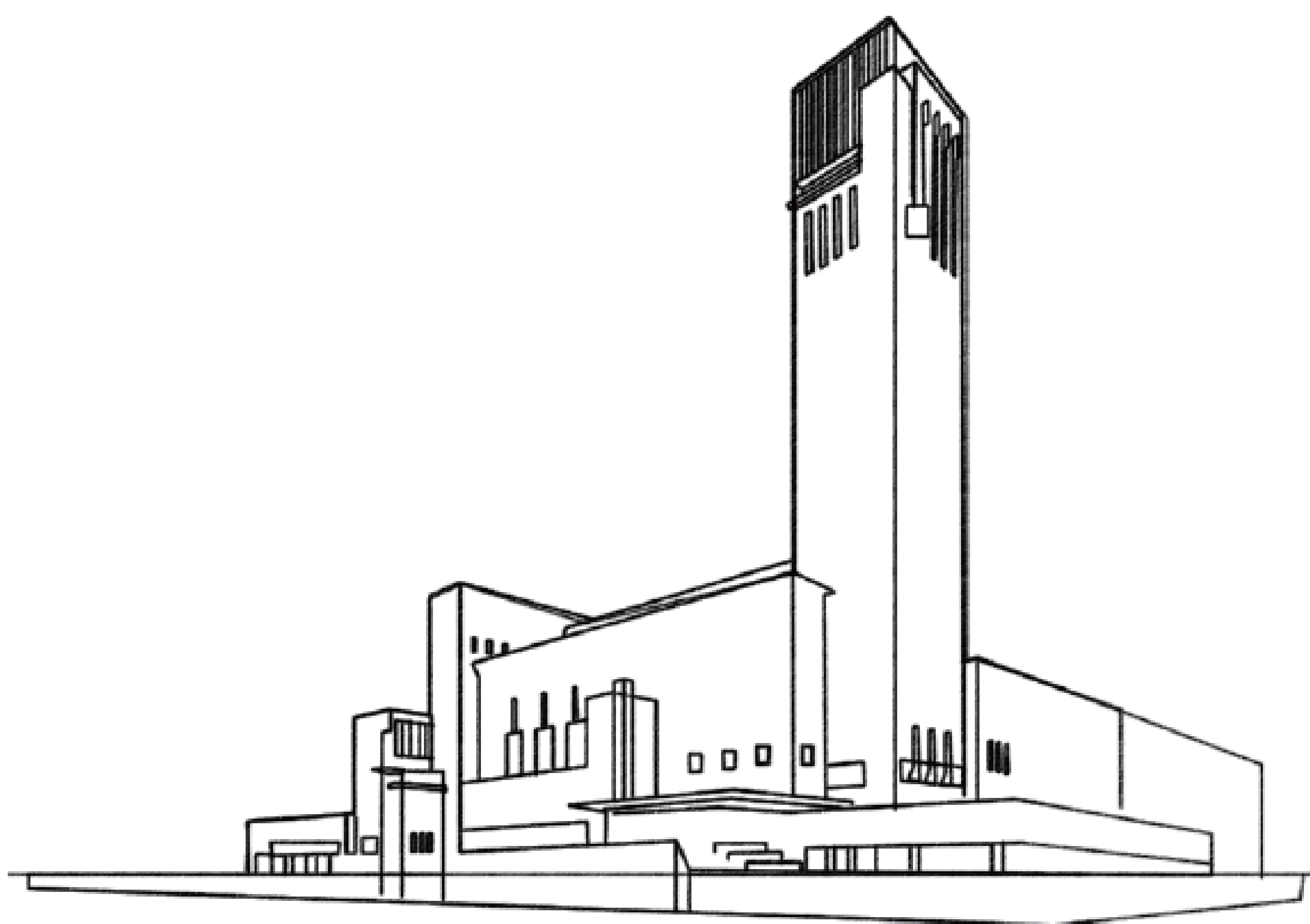
3 逐步细化建筑的轮廓和门窗，勾勒出墙壁的纹理。



4 继续细化建筑，将墙壁的装饰建筑绘制出来。

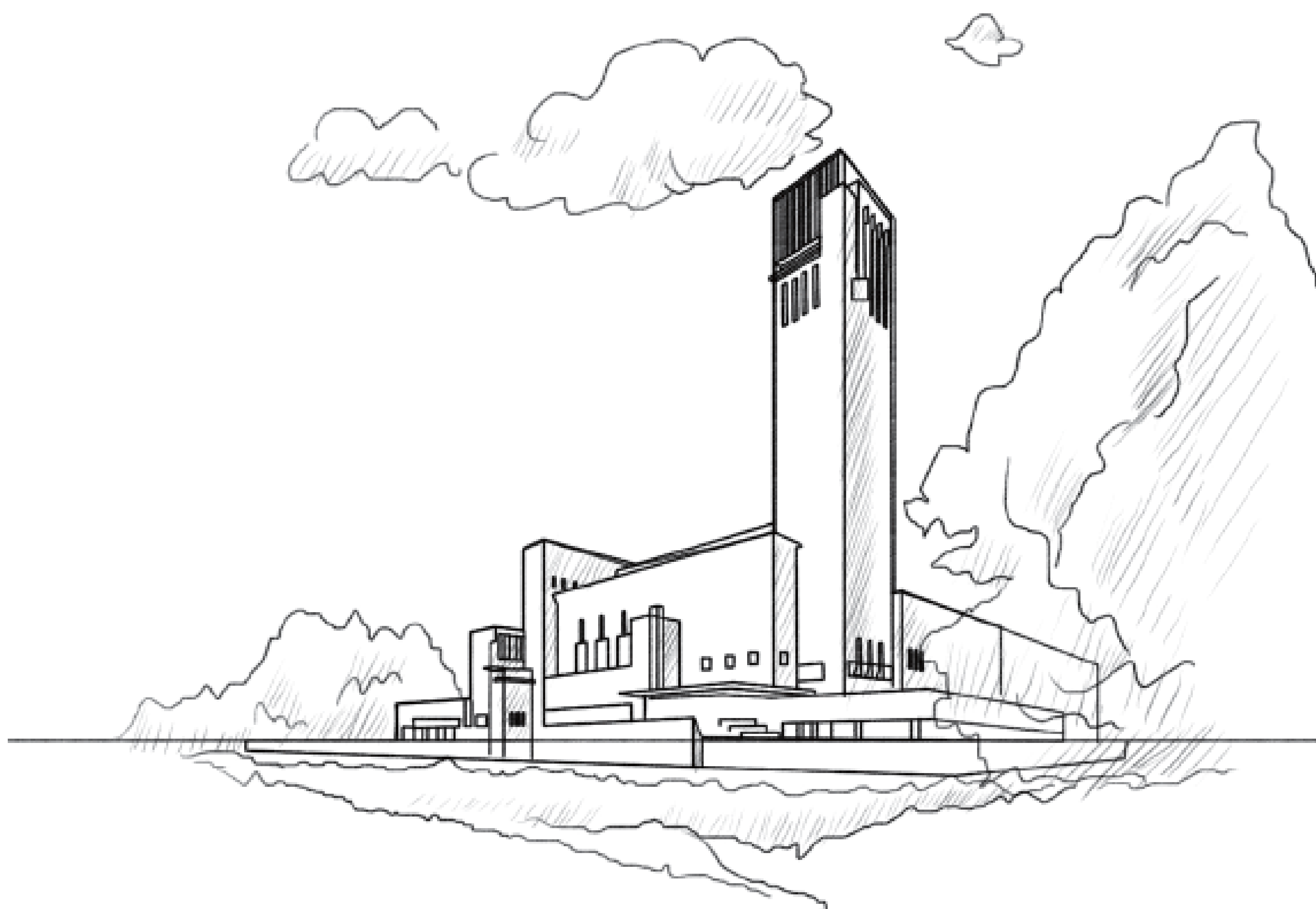






5 整理画面，将多余的线条擦去，一个两点透视的建筑基本上完成了。





6 最后给场景添加树木和白云，并添加一层阴影效果，使画面丰富起来，最终效果图完成。





10.2.3　实战——自然场景临摹

前面已经学习了室内和建筑场景的绘制，那些都是人工制造的场景，有一定的规律性，而自然场景是没有特定规则的，如山川、河流、植被等都是户外场景的重要组成部分，它们都是没有规则的，下面就以梯田场景来进行临摹绘制。

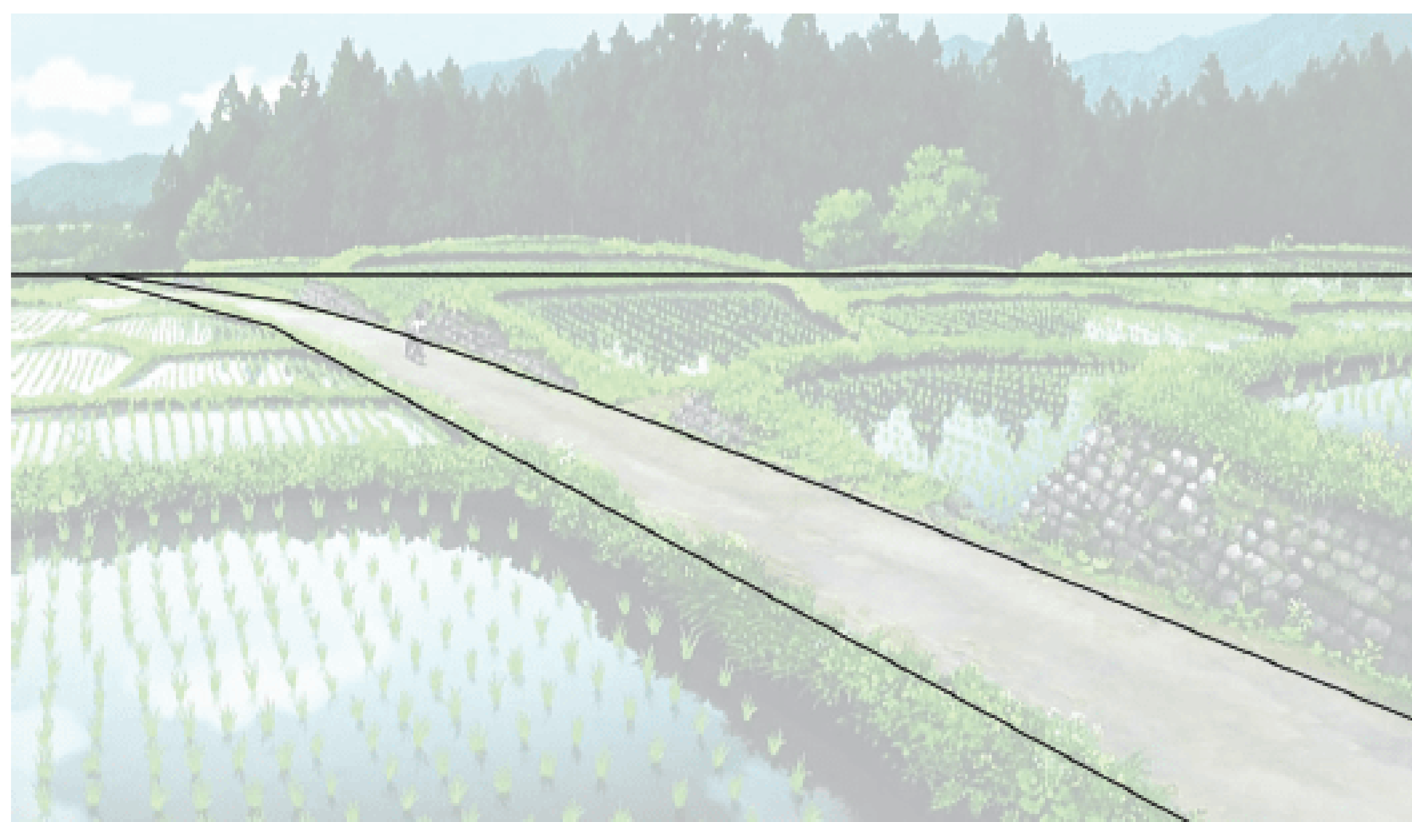


这是一张漫画场景的图片，也可以选择自己拍摄的生活中的自然景物，注意拍摄时要掌握一定的拍摄角度，内容要有意义，这样绘制出来的场景才会好看。

1

复制一层图层，将透明度调低，在照片上开始进行绘制。绘制出水平线和消失点，就在路消失的那一点。





2

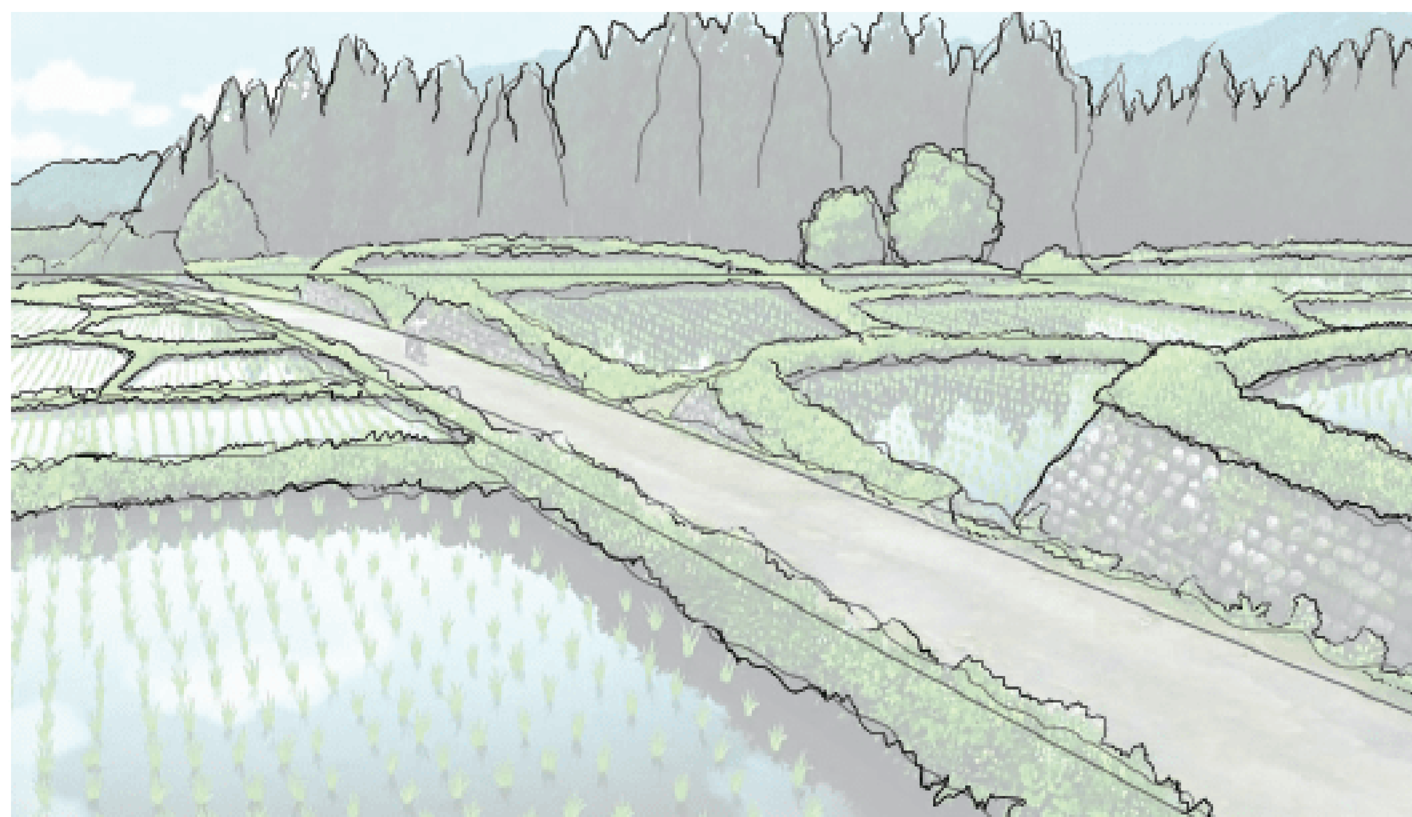
勾勒出场景中大致的景致，将梯田和树木等大致的轮廓先绘制出来。

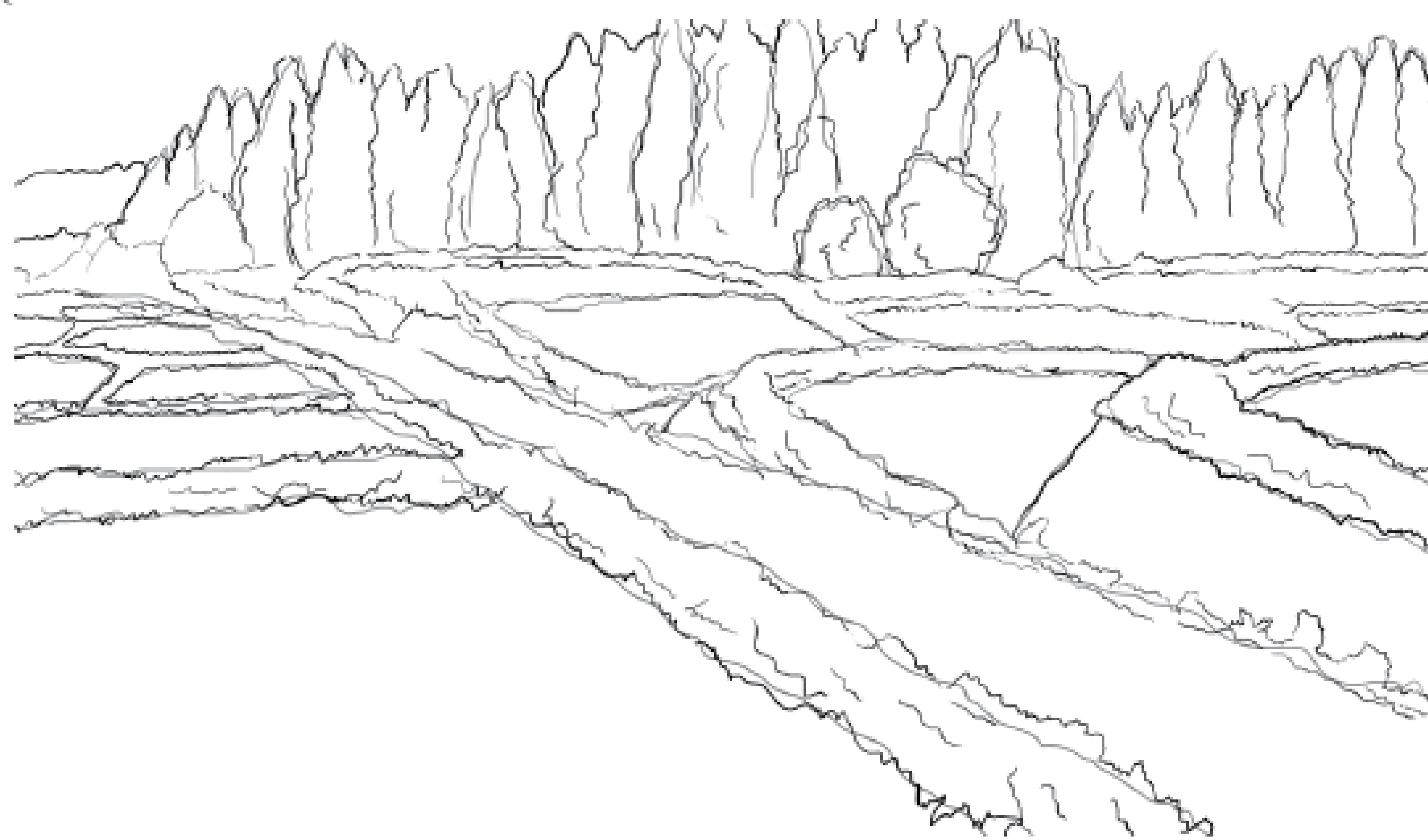


3

逐步细化一些细小的草丛和树木，注意绘制这种草丛和树木时不要刻意使用直线等有规则的线条绘制，否则会显得很不自然。





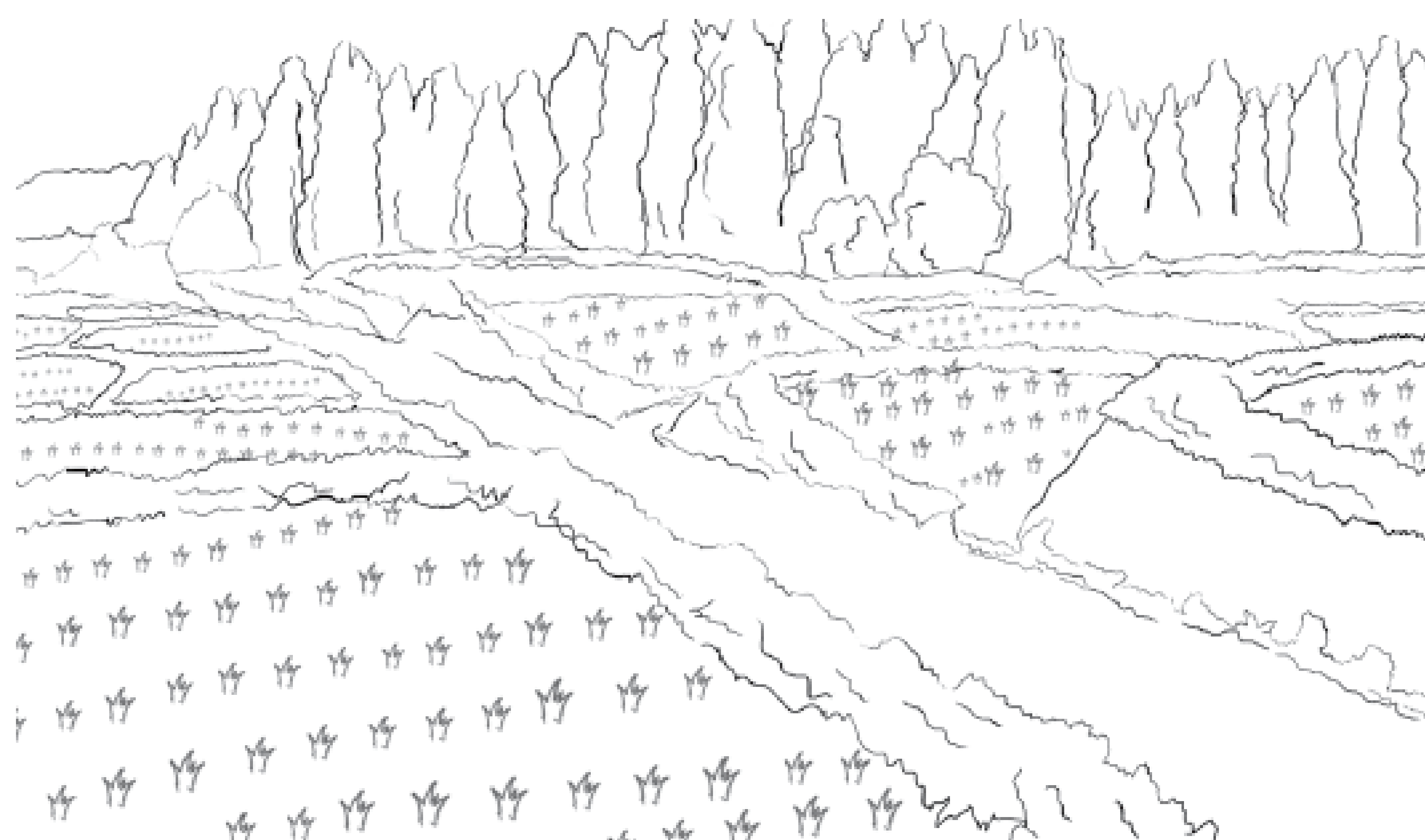


4 继续刻画路边的草丛和梯田，并细化远处的树木，给草丛和树木略加几笔线条，突出层次感。

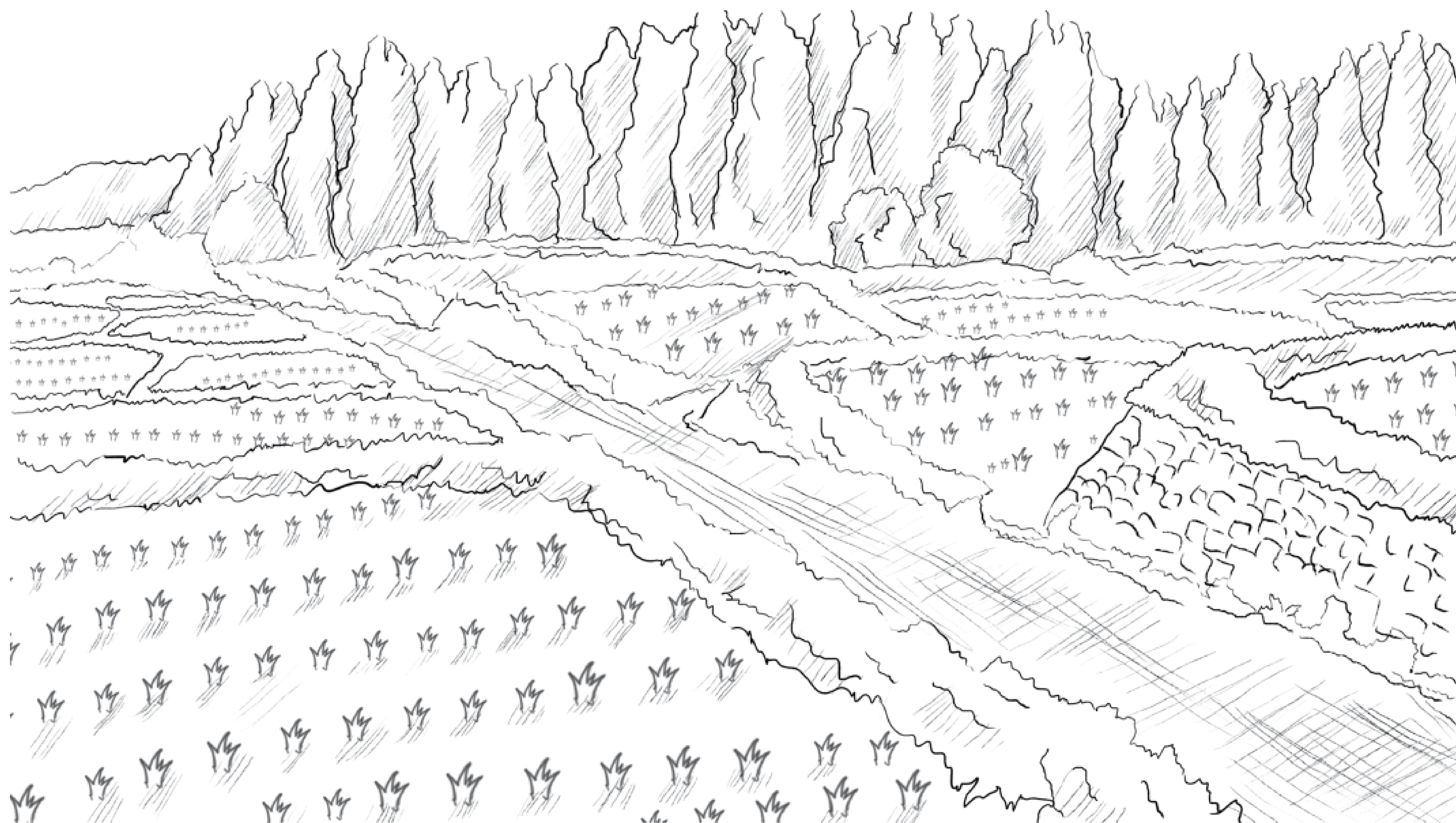


5 整理画面，将多余的线条擦去，添加田里的水稻。水稻是人为的，所以有一定的规律。





6 最后完善画面中一些不足的地方，给草丛和树木添加阴影，突显画面的光影感，也使画面感丰富一些。



10.3　道具的表现方式

道具是场景最重要的组成部分之一，有了道具的表现，才能使场景更加丰富、更加有意义。但要绘制好道具也不是那么简单的，不同的道具有着不同的质感和表现方法，下面就来看看如何表现场景中的道具。

10.3.1　通过线条表现物体的质感

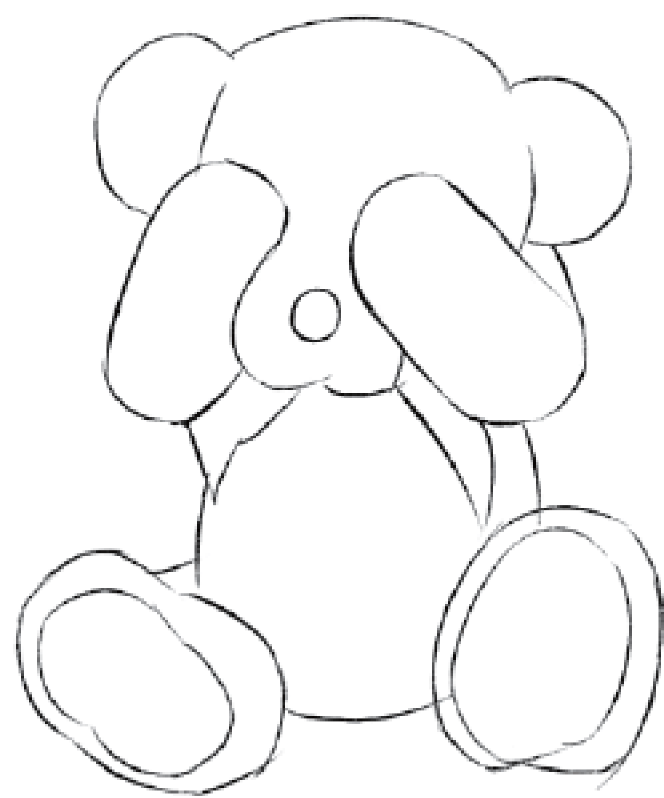
质感就是指物品的材质和质量带给人的感觉，通过不同的线条可以给物体表现出不同的质感，下面就来看看如何运用线条来表现物体的材质。



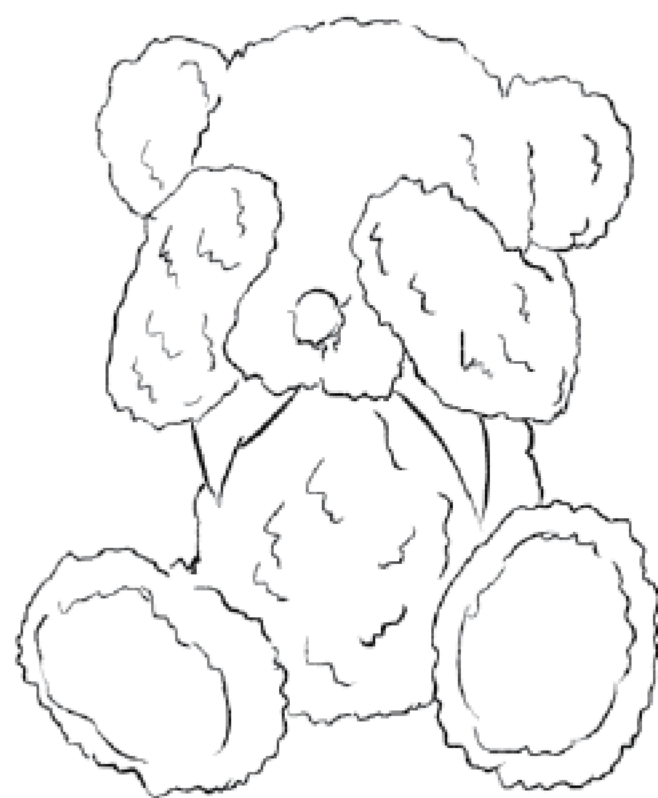
用简单的直线先勾勒出布熊的大致轮廓线。



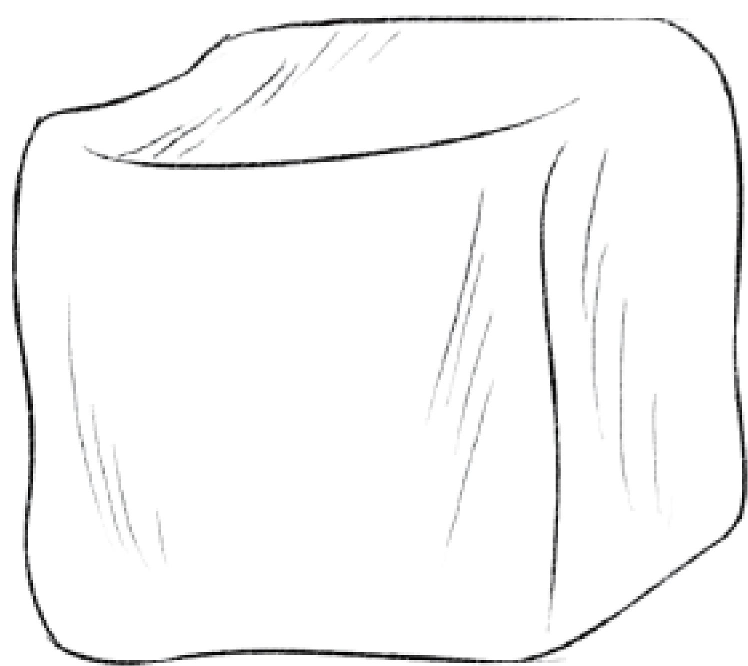
根据轮廓线用干净的弧线绘制出布熊的形体。



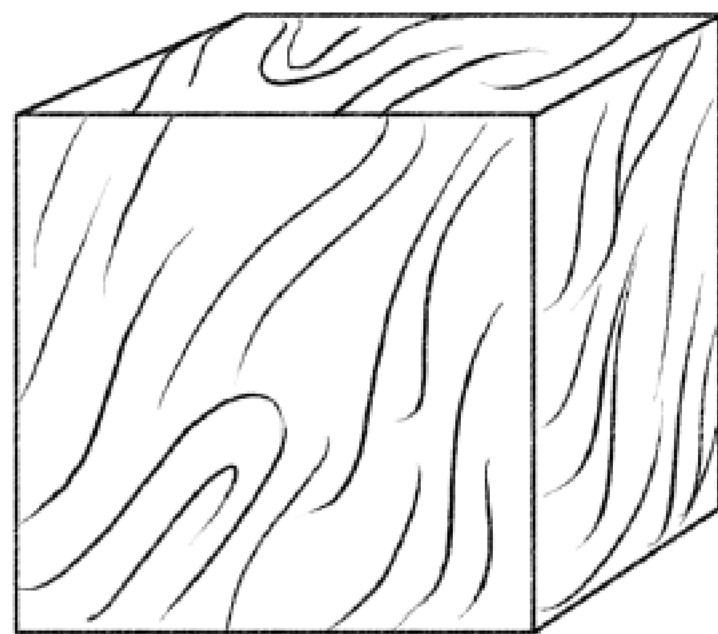
圆润的线条绘制出来的熊给人的感觉是光滑的，没有什么质感。



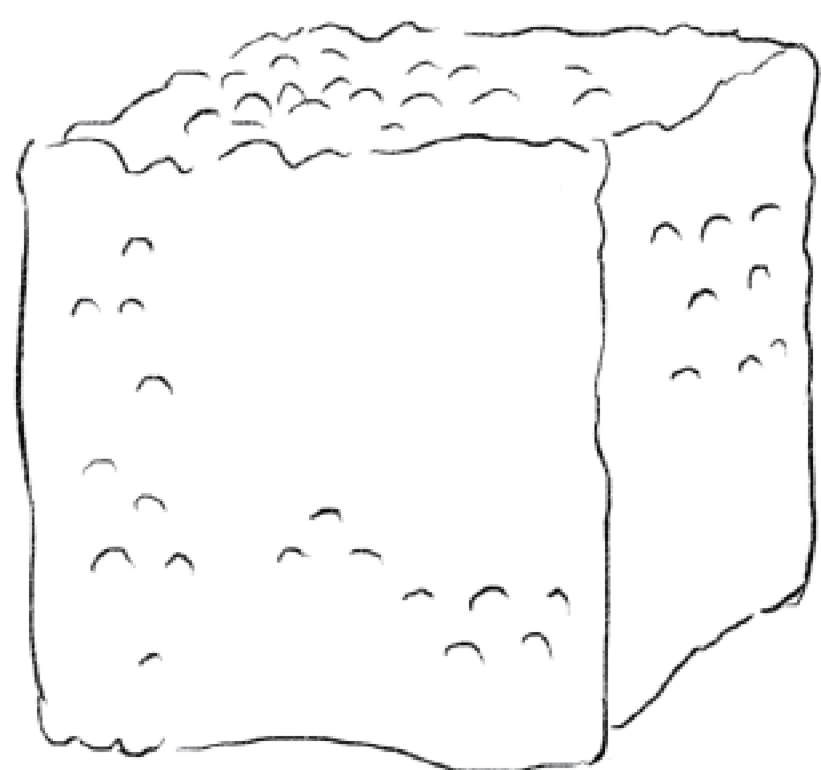
用细小不规则的曲线绘制出来的布熊给人以毛茸茸的感觉。



方形的边缘十分柔软，内部排线粗糙，给人以胶质之感。

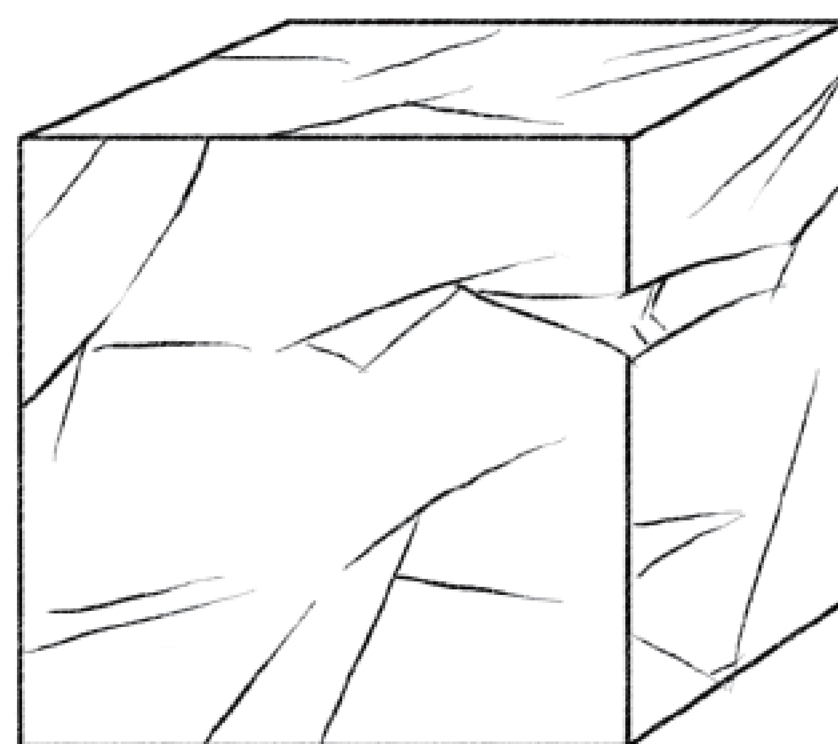


方形边缘坚硬，内部曲线纹理体现木头质感。



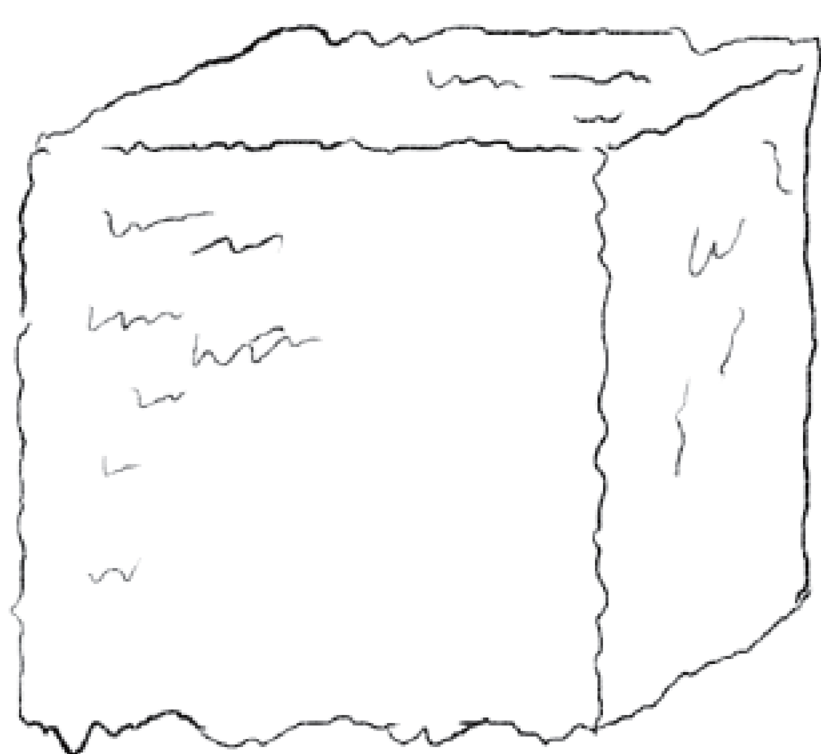
泡沫塑料的线条表现

正方形的边缘和内部都呈现颗粒状，表现出泡沫的塑料感。



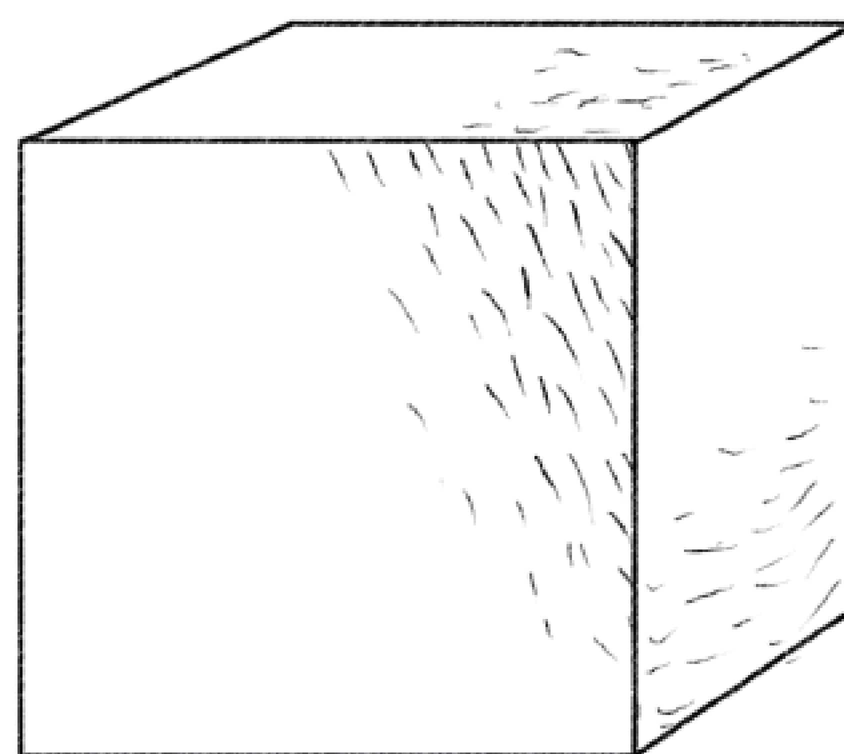
岩石质感的线条表现

正方形的边缘非常坚硬，内部的直线纹理表现出岩石质感。



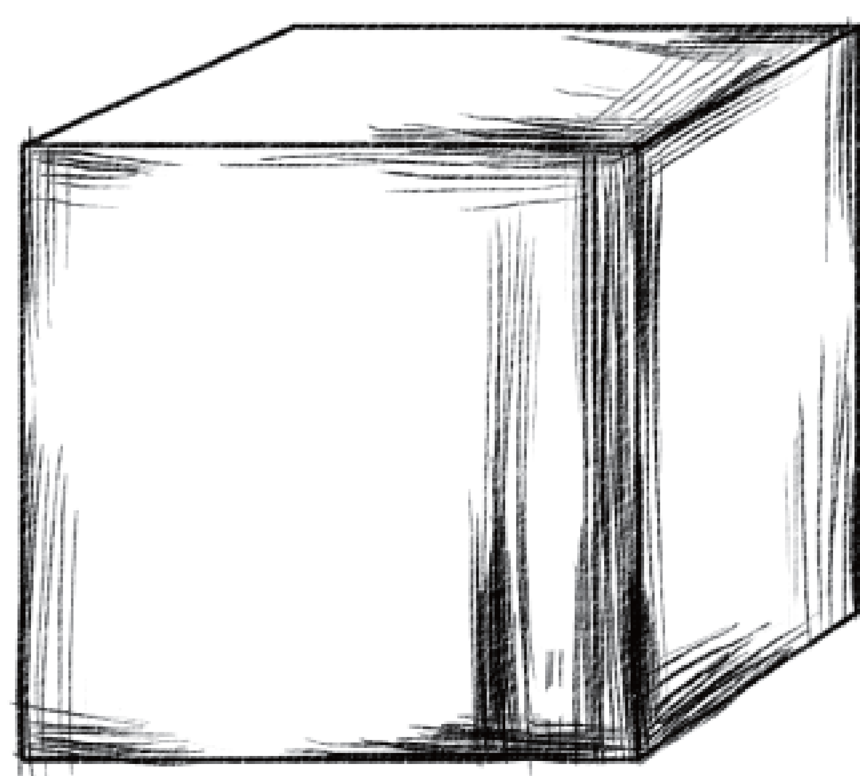
毛皮质感的线条表现

正方形的边缘呈现锯齿状，内部有细细的曲线，表现出毛绒感。



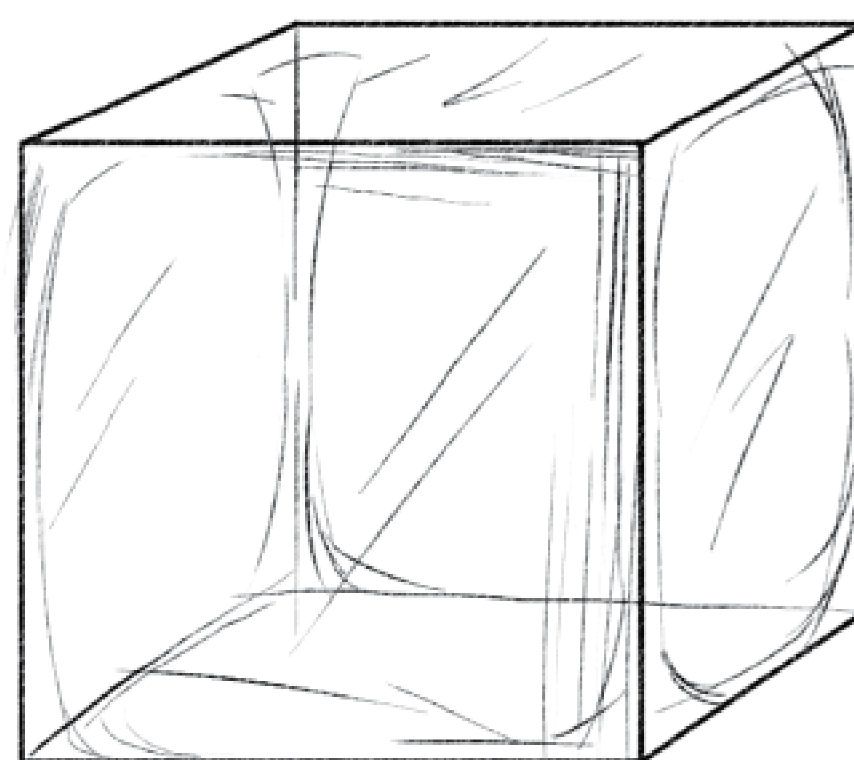
石膏质感的线条表现

正方形的边缘比较坚硬，内部的小点表现出石膏的粗糙感。



金属质感的线条表现

利用光影和横竖直线表现出正方形的金属质感。



玻璃质感的线条表现

利用光影和各种线条表现出正方形的玻璃质感。



10.3.2 利用动植物丰富场景画面

在场景中有许多的物体来丰富场景的气氛，如动物和植物，这些不被关注的东西往往是表现场景气氛最关键的物体，下面来看看动植物的绘制方法和表现方式。

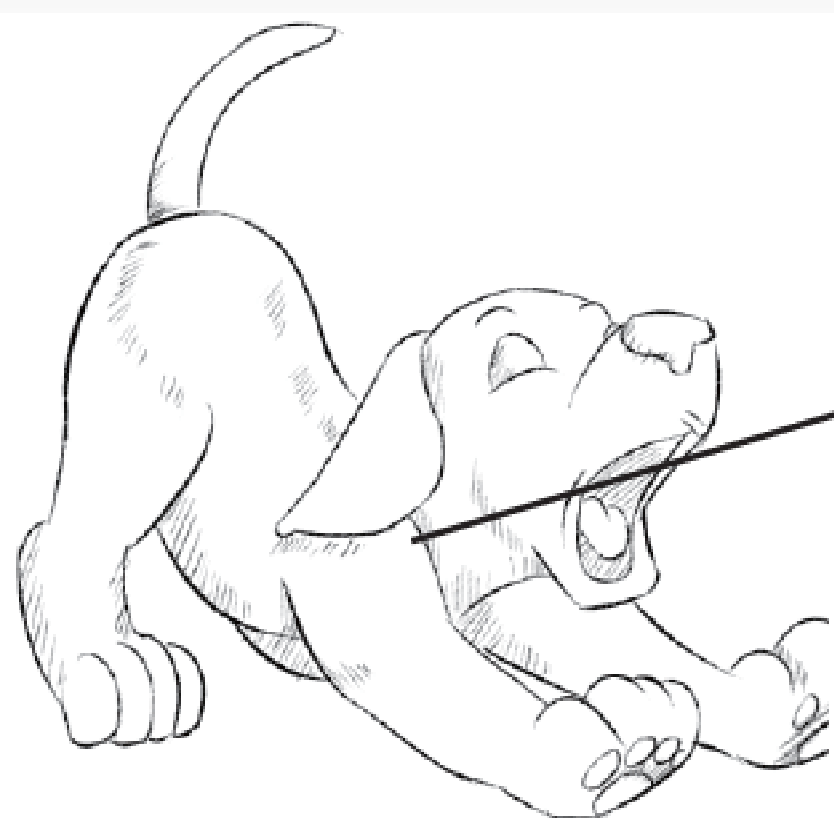
实战——小狗的绘制



1 首先用直线勾勒出小狗的大致外形轮廓。



2 根据前面的草图细化小狗的细节部分，并绘制出眼睛、嘴巴和脚掌。



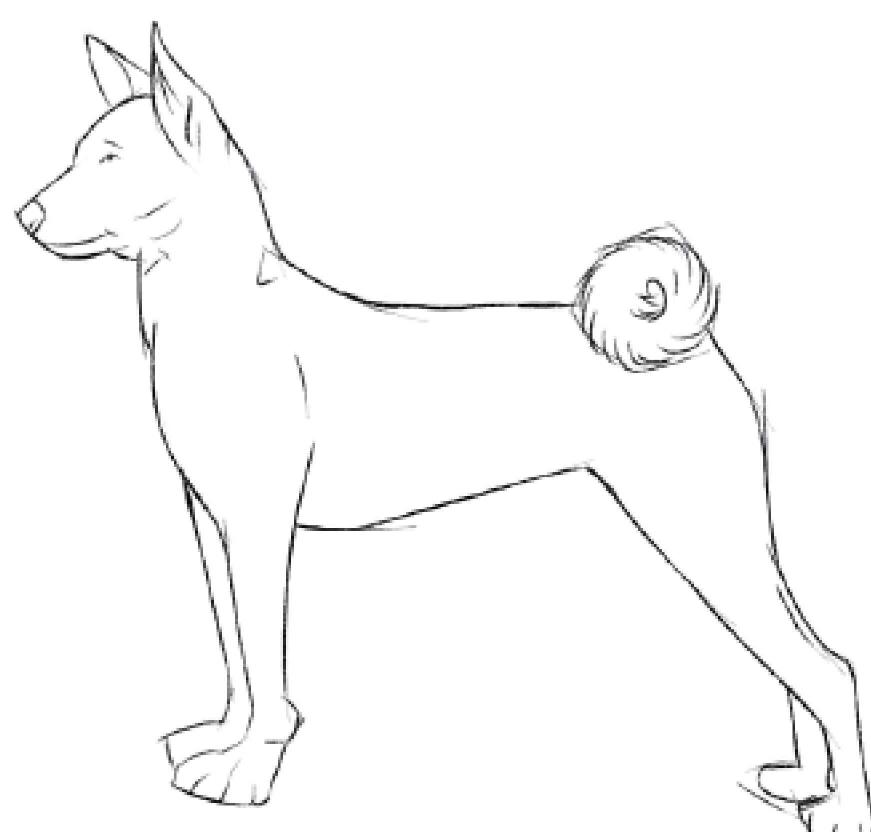
浅浅的毛皮可用细小的线条表现出来。

3 整理画面，擦去多余的线条。绘制出小狗的毛皮，给嘴巴添加阴影，小狗便绘制完成。

实战——成熟狗的绘制

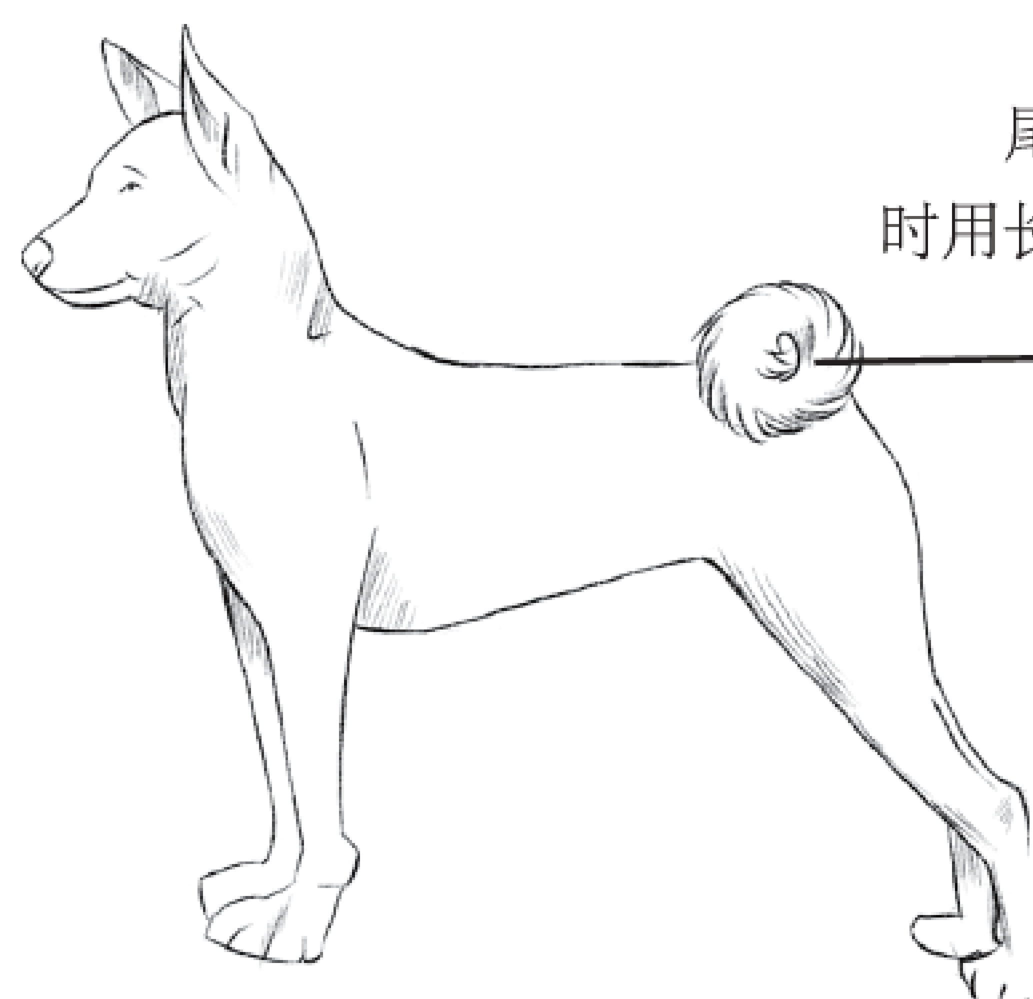


1 绘制一条成熟的常见的狗时注意狗的四条腿比较长而且瘦。

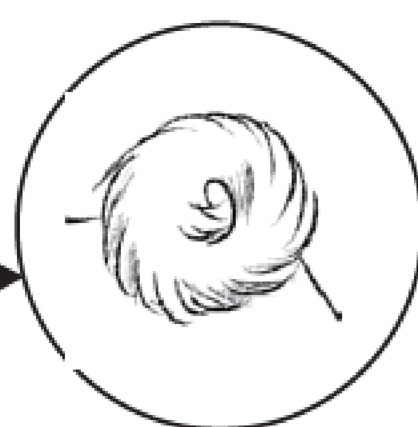


2 根据草图绘制出狗的线条，注意成熟狗的肌肉比较明显。



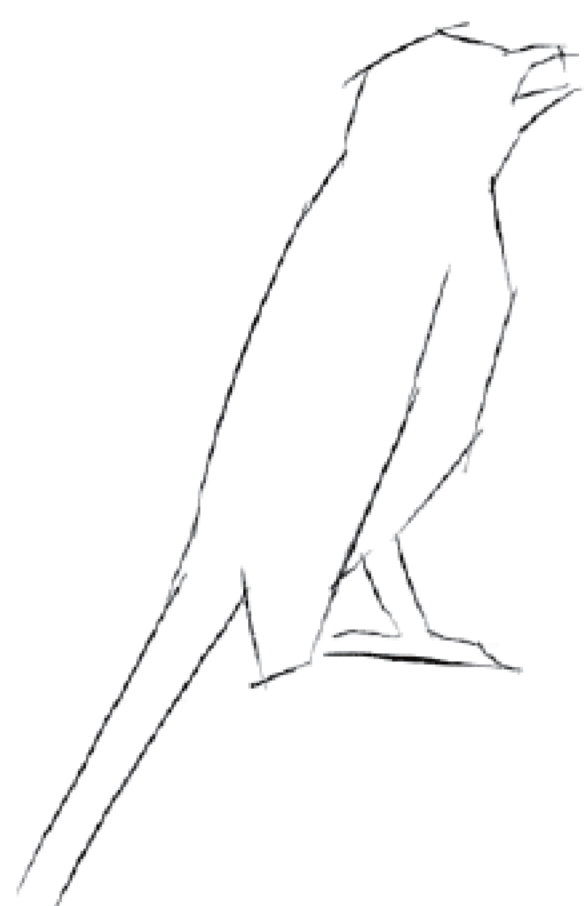


尾巴的毛比较长，绘制时用长一点的线条表现。



3 将狗的最终效果绘制出来，添加一层阴影效果，使狗的皮毛看起来更加有质感。

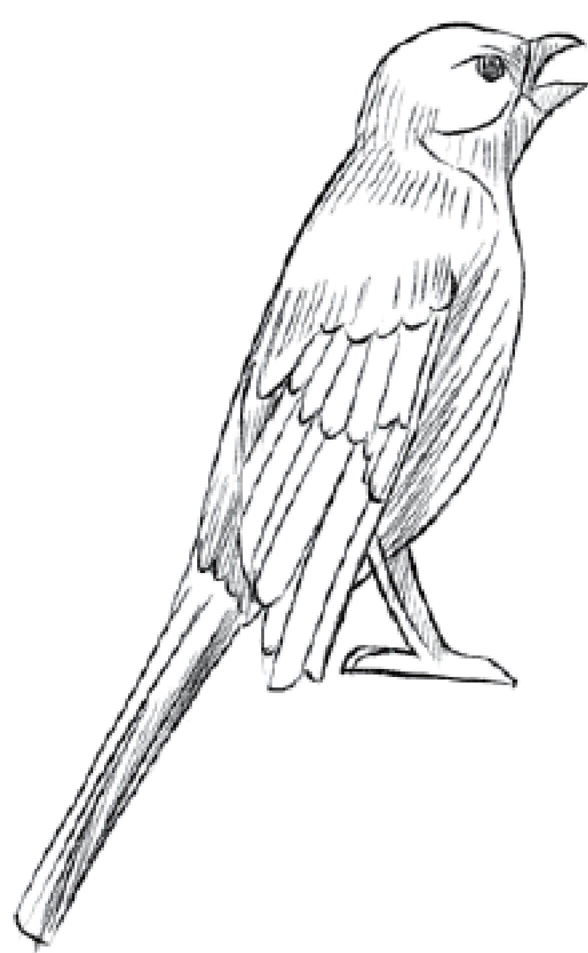
实战——小鸟的绘制



1 首先用线条勾勒出小鸟的大致样式。



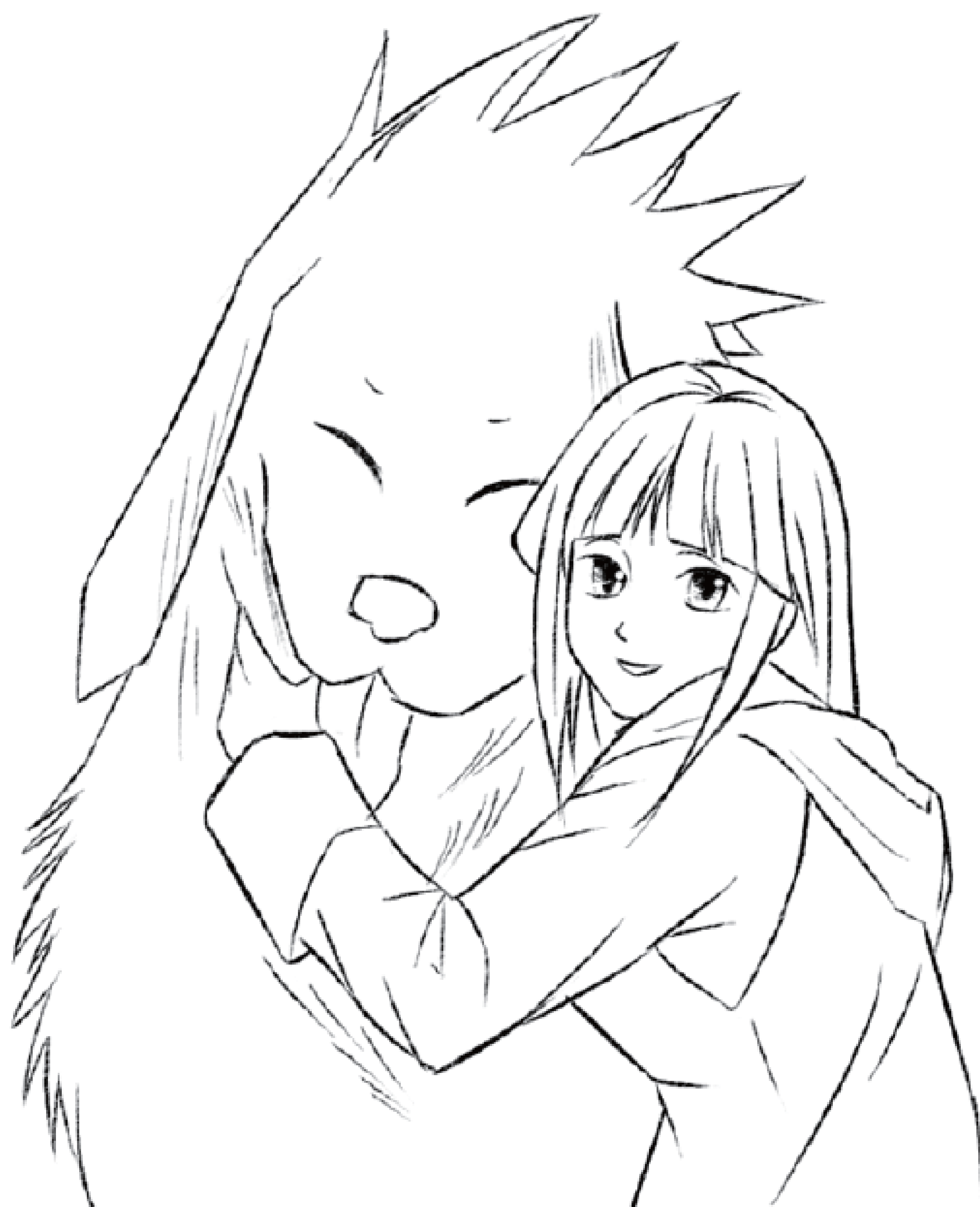
2 逐步细化小鸟的眼睛和羽毛。



3 添加阴影，进一步完善小鸟的细节。

实战——动物与人的组合绘制

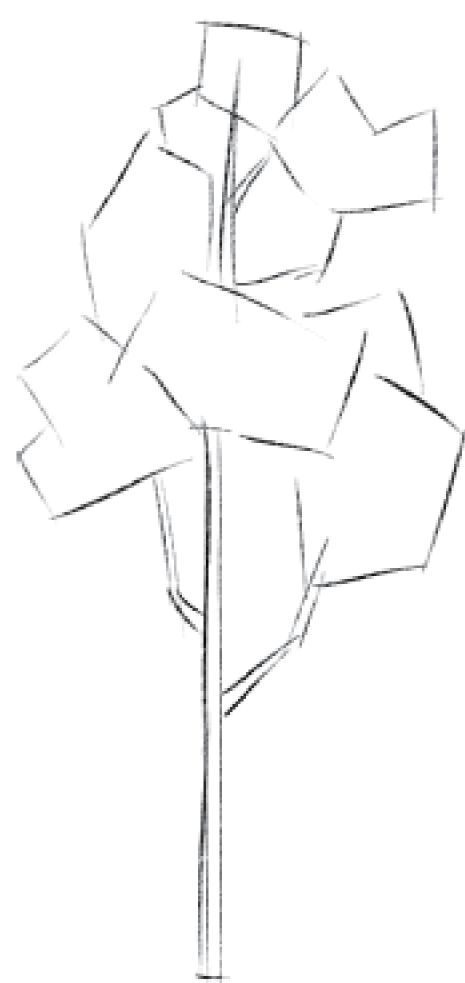
狗是人类最忠实的朋友，是漫画中比较常见的一种宠物，与人物是最亲密的伙伴。

猫是漫画中显得最灵活的宠物，有着聪明的头脑，但有时候也会表现出愚钝可爱的一面，使人们大爱不已。

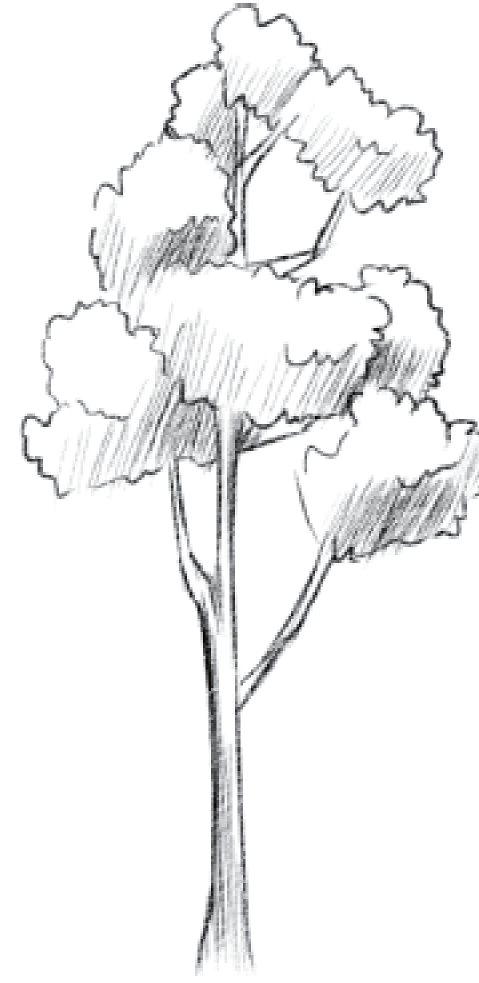



实战——树的绘制









1 首先勾勒出树木的大致样式。

2 用不规则的曲线绘制出茂盛的树叶。

3 绘制出浅浅的阴影效果。

4 进一步细化阴影的明暗度。



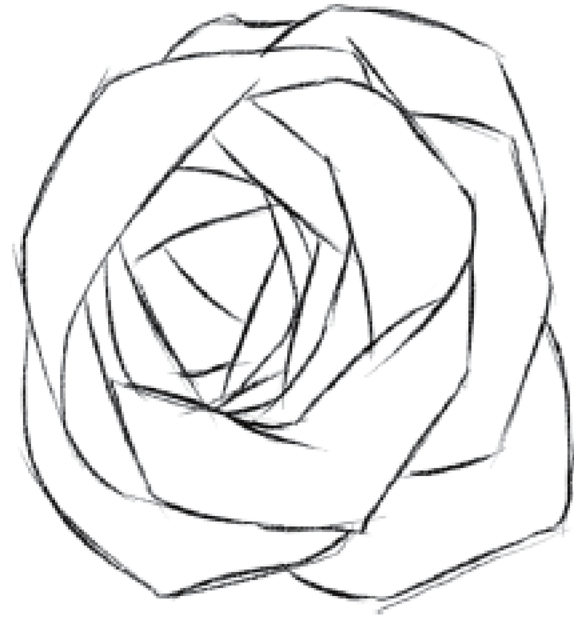
使用灰色的块状绘制树木的效果图，虽然没有明暗过渡，但光影的方向一定要正确。



使用线条绘制的树木的效果图，是素描中比较常见的绘制方法，有明暗过渡的阴影。

实战——花的绘制







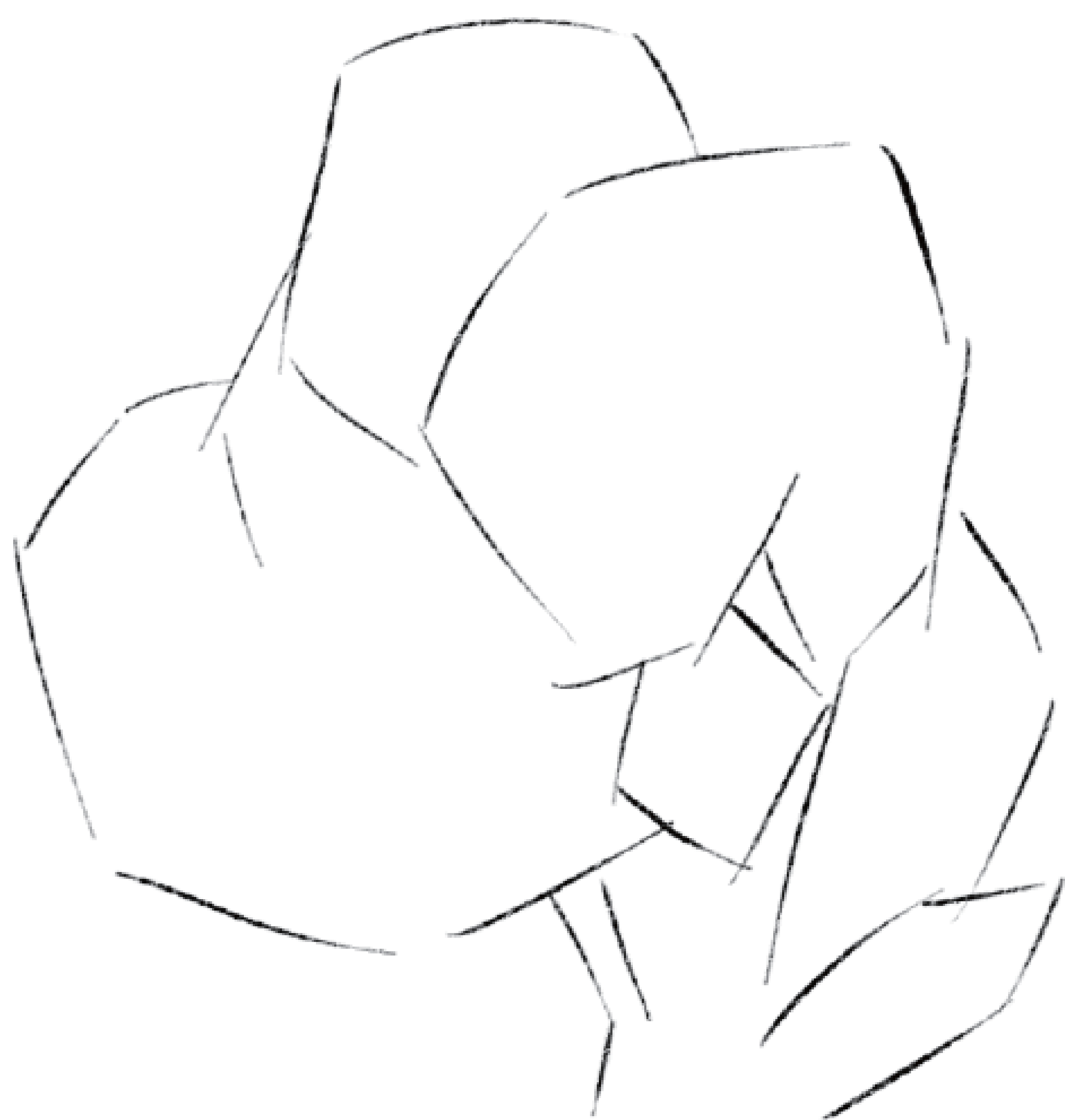
1 首先用线条勾勒出花朵的大致样式。

2 根据草图用圆润一点的线条细化花瓣。

3 绘制出阴影效果，增强花瓣的立体感。



实战——组合植物的绘制



1 绘制大簇树木灌丛，勾勒线条的范围变大。



2 逐步细化茂密的叶子，给根部添加石头和小草。





3 绘制出有明暗过渡的阴影效果。





第11章

人物上色实战

色彩能够丰富画面，增强立体感，渲染气氛，突出表现漫画角色的魅力和个性。本章先讲解的是上色技法基础知识，只有掌握了色彩的基础知识，才能绘制出漂亮的作品来。在本章后面的内容中，通过两个漫画人物上色的案例，全程图解人物上色的过程，主要使用SAI软件进行上色演示，其中会用到Photoshop进行辅助上色，通过这两个案例以使读者可熟练掌握本章内容，举一反三，绘制出更多、更漂亮的漫画上色人物。

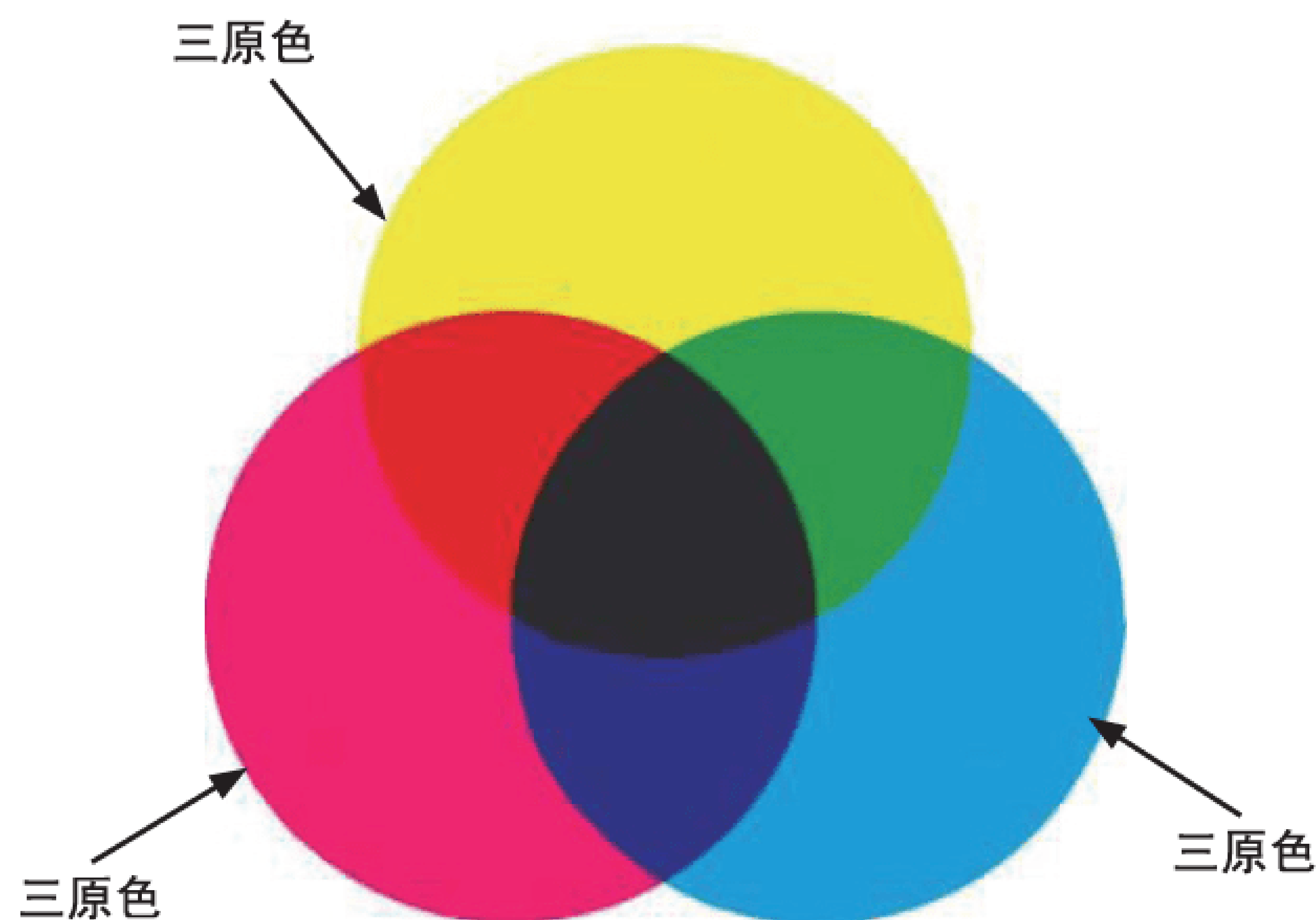


11.1 色彩基础

我们眼中的世界是五彩缤纷的，丰富美丽的色彩现象，使人感到美的享受。色彩是绘画的重要表现手段，它对塑造人物、描绘景物，可以起到引人入胜、增强作品艺术效果的作用。色彩运用得当，能够让画面更加生动美丽，给人的印象更强烈、深刻，因而也就更富有吸引力和艺术感染力。

11.1.1 三原色

要了解色彩，首先要了解颜料调配的规律。红色、黄色和蓝色是颜料中最基本的三种色，在色彩上称为三原色。三种原色中不同比例的混合可以调配出我们想要的各种不同色彩。而其他的色彩是无法调配出原色的。



三原色中任何两种原色作等量混合调出的颜色，叫间色。如果两个原色在混合时不等量，又可产生各种不同的颜色。



原色红十原色蓝＝紫　　原色红十原色黄＝橙　　原色黄十原色蓝＝绿

任何两种间色或一个原色与一个间色混合调出的颜色我们叫它第三次色，亦称复色。



间色绿十原色蓝＝中绿　　间色红十间色蓝＝黑　　原色蓝十不等量红＝蓝灰

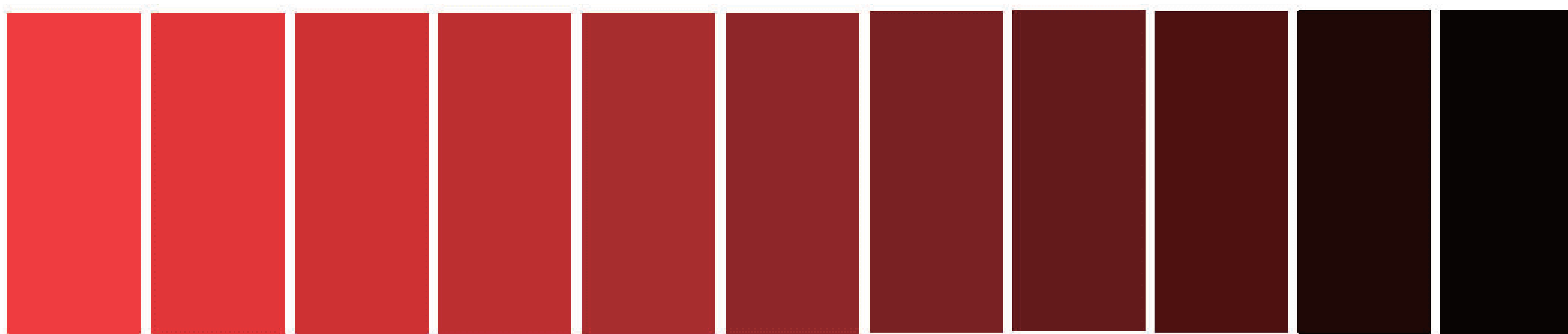
混合时各种颜色不同的比例和颜色深浅的变化会使复色多种多样。复色应用很广，掌握复色的变化，可以使画面色彩丰富多彩。

11.1.2　补色和同色

补色是两种颜色等量混合后呈灰黑色，那么这两种颜色一定互为补色。色环的任何直径两端相对之色都称为互补色。从图中我们可以看出，不仅黄与紫是补色关系，一切在对角线90°以内包括的色，都相互构成补色关系。画面中如果补色不够，画面色彩就会显得单调。从图中我们也可以看出，互补色是由三对基本补色引申开来的，这就是色相环上的三对色，黄与紫、橙与蓝、红与绿。当它们同时对比时相互能使对方达到最强的鲜明性，但它们互相混合时，就互相消除，变成一种灰黑色。互补色中那种互相满足的因素构成了一个结构简明的整体。因此，它在色彩中具有一种独特的表现价值。



一种渐变得来的相近的一系列颜色称之为同色。





用互补色对比绘制出的色彩能够让整个画面更加清晰，冲击力更强，但如果对颜色的掌控力度不够，画面则会显得花和乱。



同色调的画面显得很柔和，并且画面显得很唯美梦幻，但若色彩掌握力度不够，画面就会显得很灰，主题不突出。



11.1.3　冷暖色调的对比

冷暖是色彩的重点，要用色彩生动地表现对象，就要掌握色彩冷暖的对比。任何画面都有冷暖对比，一幅画面要想使暖色更暖，就要用更冷的冷色调去衬托它，反之亦然。画面中的冷暖色对比要有主次之分，这样画面条理才会清晰，但色彩的冷暖不是绝对的，而是相比较而言的，色彩离开了相互关系就无所谓冷暖，也无所谓正确与否了。

一幅画面总是充满了对比，没有对比就会失去表现力。要明确画面主题，突出主要部分，减弱次要部分，就可达到用色少而色彩丰富的艺术效果。但乱用对比、不分主次和强弱，则会喧宾夺主、杂乱无章。



这是以冷色调为主的画面，整幅画面让人感到了夜晚的清冷，但粉色的人物和画面暖暖的银光却让人感到安逸和宁静。



这是以暖色调为主的画面，整个画面显得很温暖，充满了卧室的温馨，少量蓝色调的搭配，又让画面避免了单调。

在不同的冷暖对比上，同一色调看上去感到在暖色背景部分偏冷、在冷色背景部分则偏暖，这是由于冷暖对比产生的感觉上的差异。

11.1.4　光与影

光和影是色彩中不可分割的重要部分，因为物体本身的色彩是因为光源、环境所呈现的，所以了解物体在光源中产生的明暗关系是我们绘制色彩必须要掌握的知识。在光源的照射下，物体会明确地呈现明暗两面，在明暗交接的地方会形成灰面过渡，在暗部会因为环境色出现反光，在光源的照射下，由于物体本身结构的遮挡还会形成阴影，阴影可以说是暗部的衍生。



11.2　SAI上色基础

上色时除了使用传统的绘画颜料之外，现在更多的则是使用数码工具进行绘制，主要是因为数码软件更加容易掌握，能将颜色表现得更加圆润平滑，而且通过电脑上色能够表现更精细的细节，所以数码工具上色则成为现在的主流。本书的主要绘制软件就是SAI，下面讲解使用SAI上色的主要工具。

绘制工具



【铅笔】工具常用来勾线、绘制人物线稿。



【喷枪】工具经常用来给人物的皮肤上色。

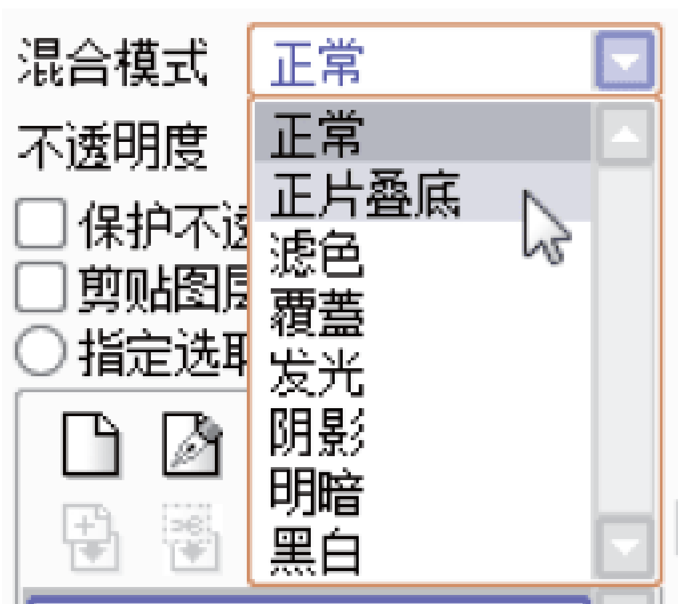


【笔】工具无论是描线、画线稿、还是涂色、点缀，都可以用它来完成。

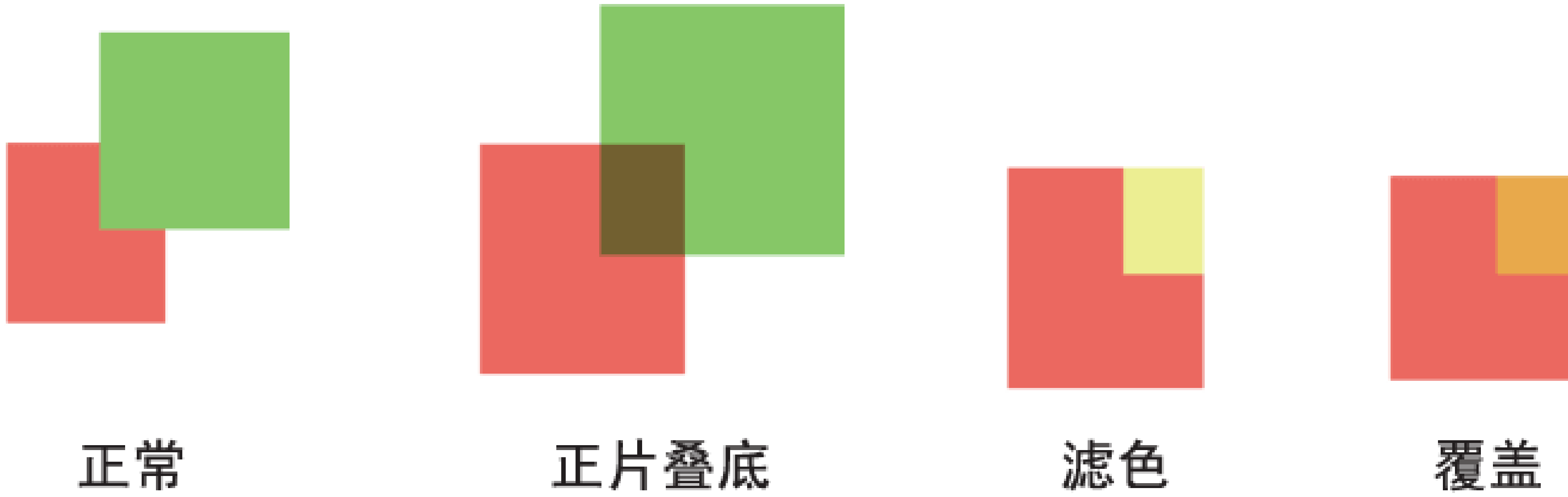


【水彩笔】工具主要用于涂色。水彩笔有着较高的混色、水分量、色延伸，因此可以涂出很细腻逼真的渐变效果。

图层设置



绘制上色案例时，常用到的图层设置就是图层的混合模式的改变，最常用的则是【正片叠底】模式。

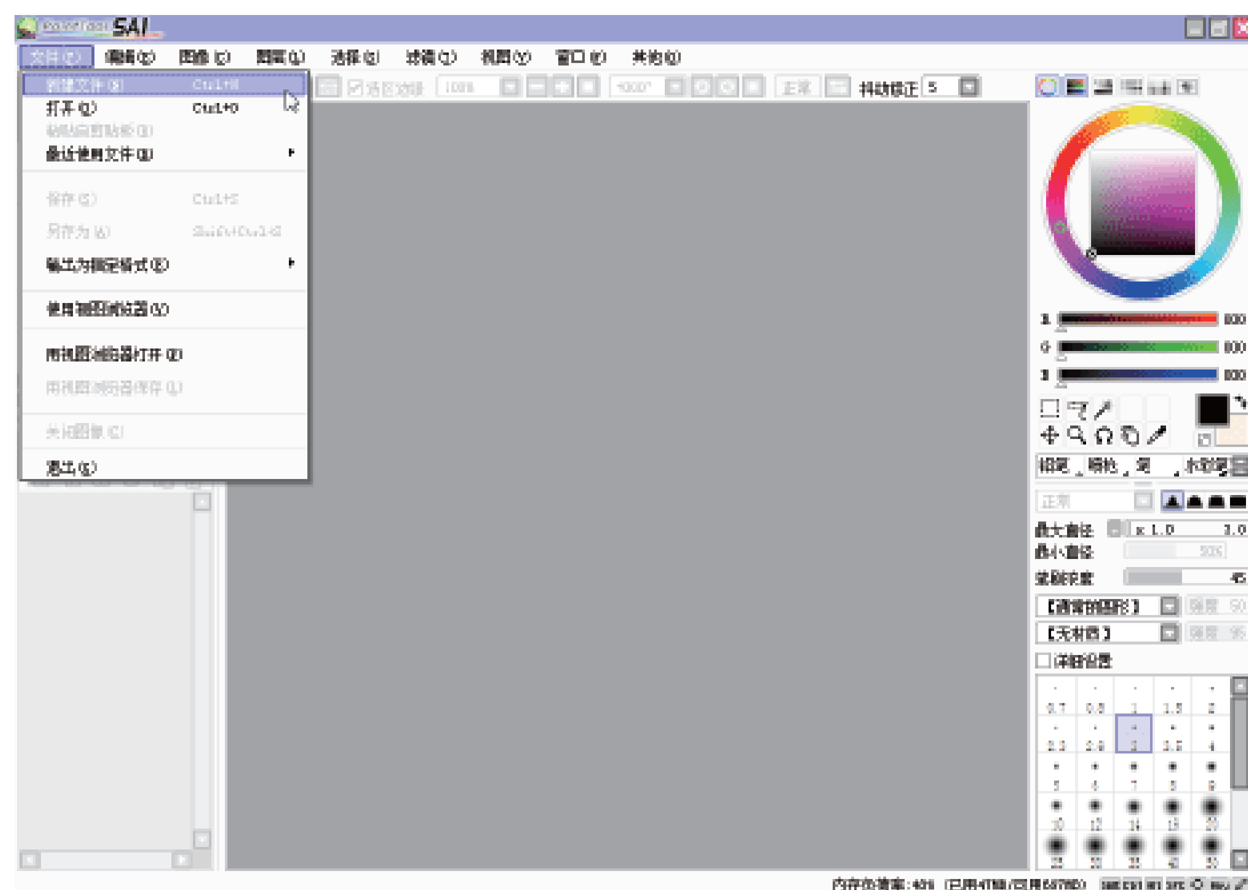


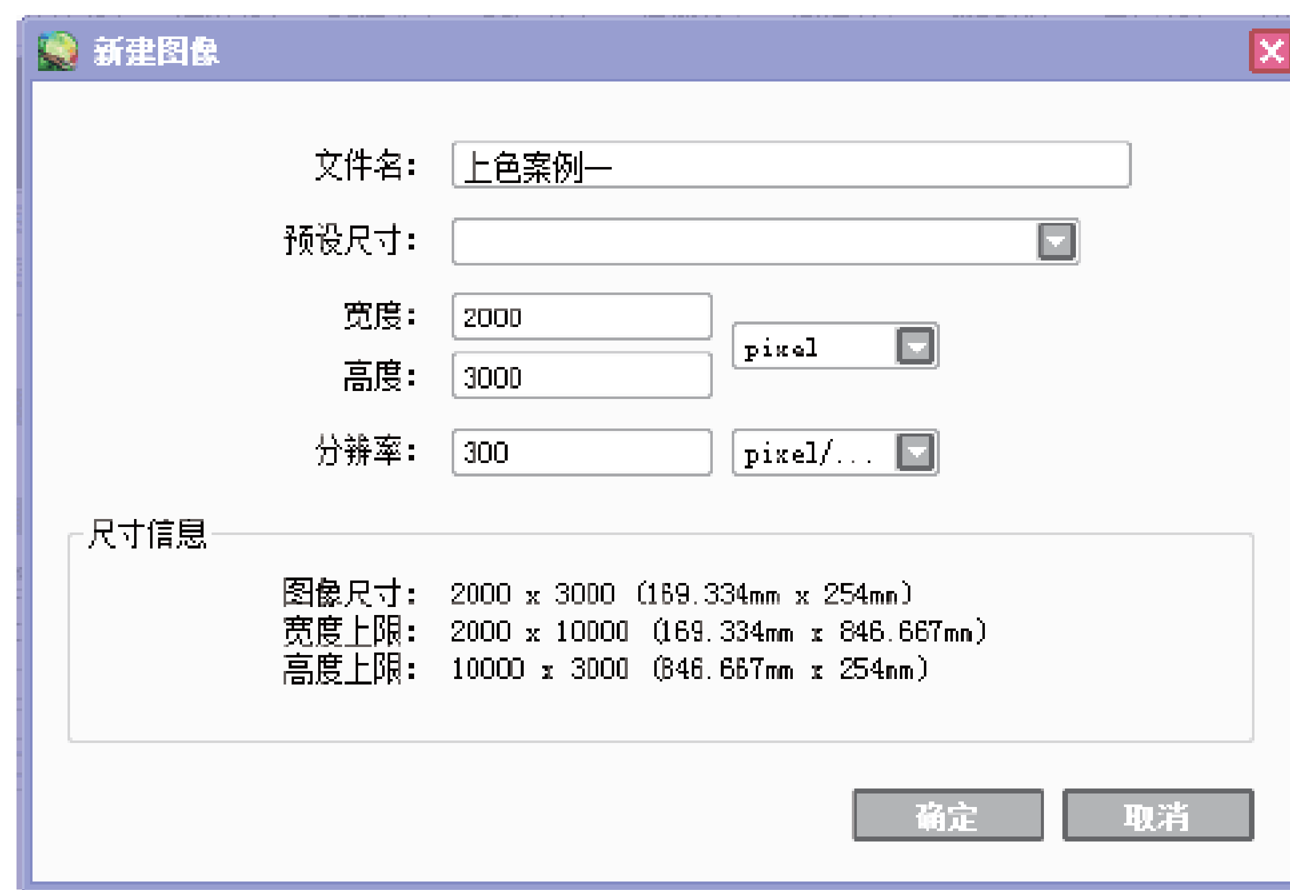
正常　　正片叠底　　滤色　　覆盖

11.3　实战——生气女孩的绘制

通过人物的上色，会使画面看起来更加丰富，并且能够有效地提升人物的表现效果，使人物看起来更加有魅力。

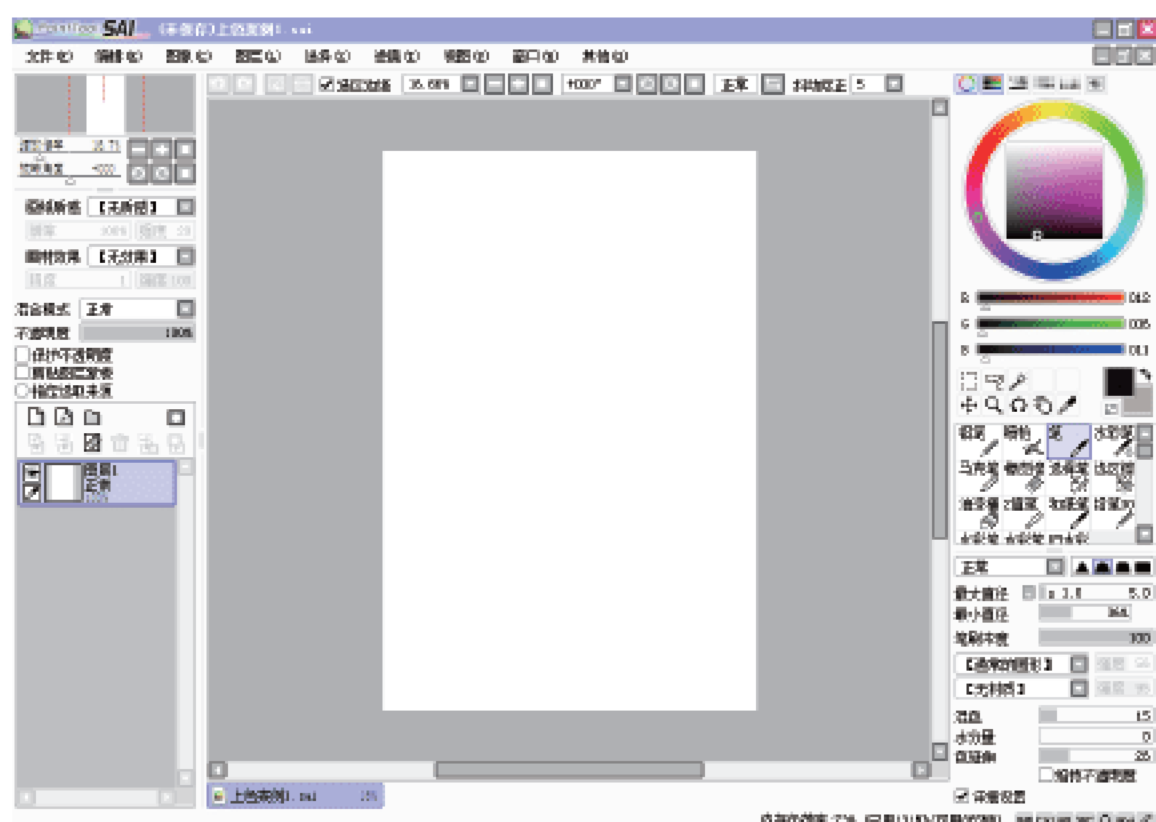
11.3.1　绘制草图





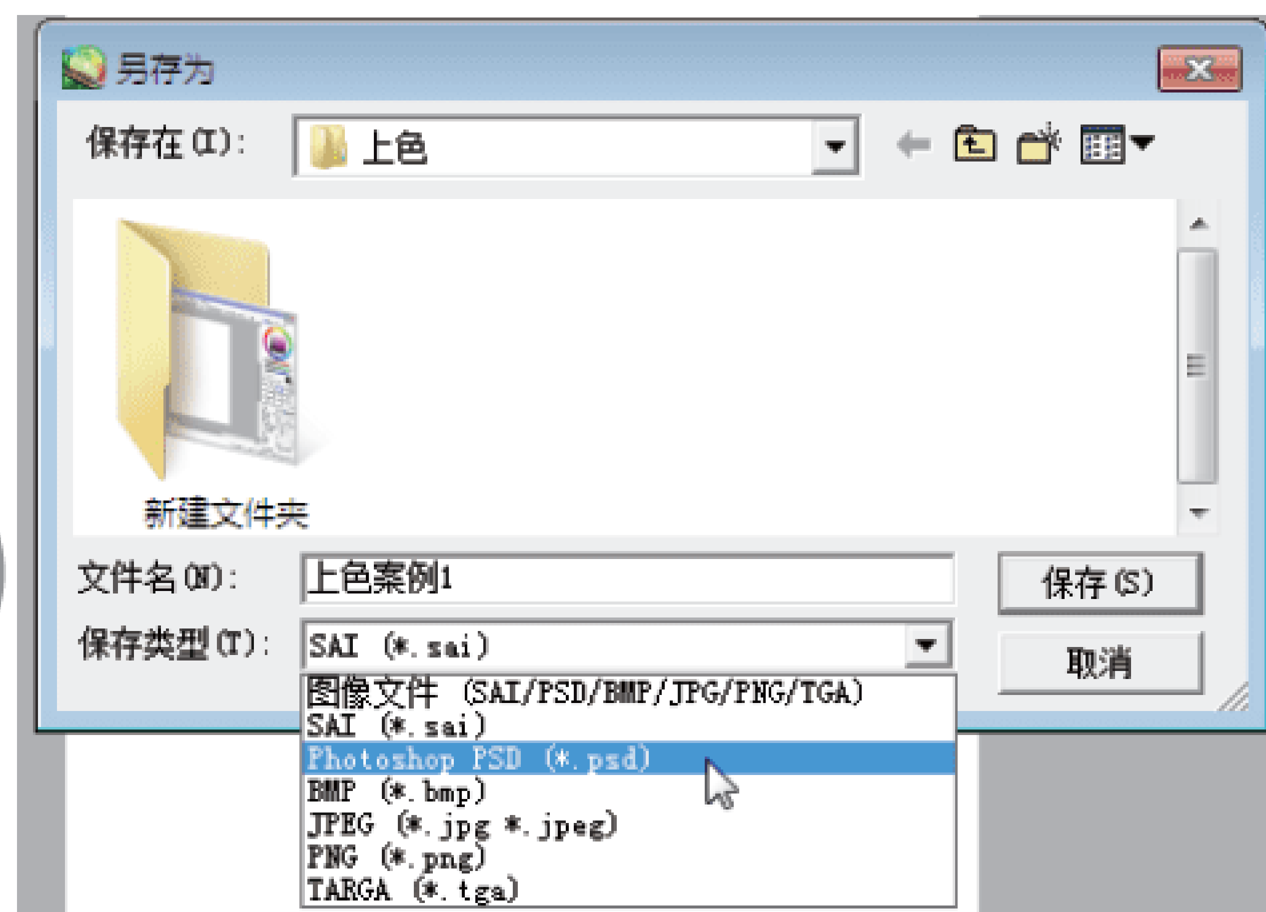
1 打开SAI软件，通过【文件】菜单建立一个新的画布。

2 弹出一个对话框，如上图所示，根据要求给文件命名，设置文件大小为2000像素×3000像素，分辨率为300像素。



3 前一步确定之后会建立一个如左图所示的空白画布，为确保文件不丢失，可以事先保存一下，可使用Ctrl+S快捷键。

4 保存时在【保存类型（I）】下拉列表框中选择Photoshop PSD(*.psd)格式，以便后续需要，可以在Photoshop中进行操作。







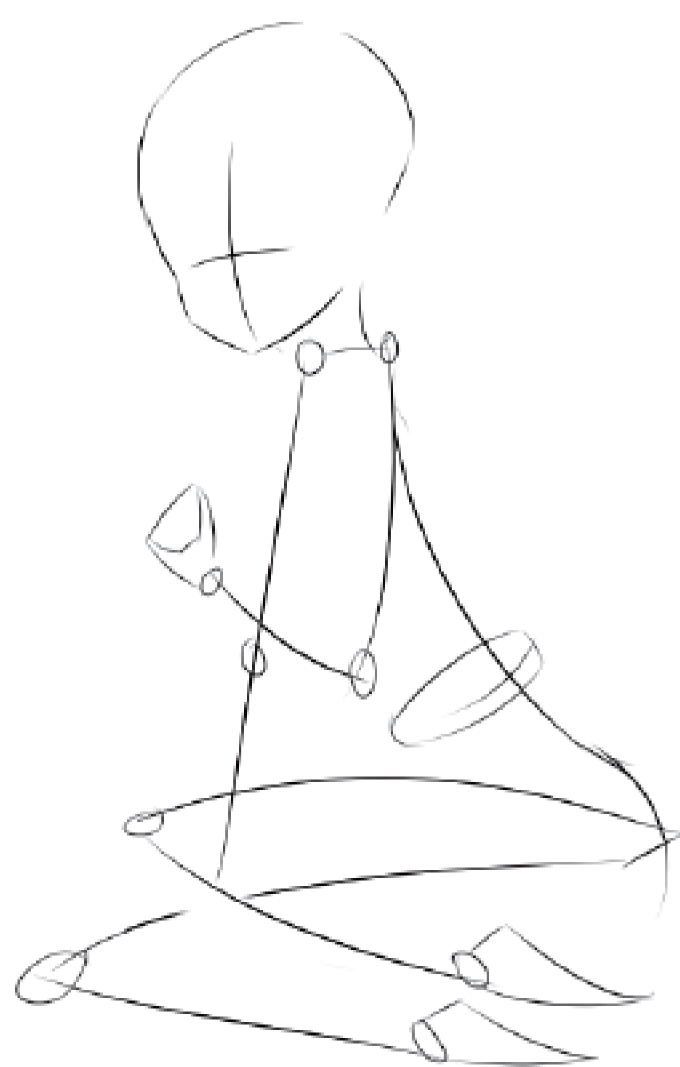
5 选择【笔】工具开始绘图，画笔的颜色可以随意，这里选择的是黑色。画笔的大小也可以随意，因为后续还需要进行描线，这里选择的是7号笔。





6 用线条简单地勾勒出人物的大致动态，这里设计的是一个坐姿的女孩。





7 用小圆圈标记出人物关节的位置，简单地绘制出人物的手和脚。





8 沿着人物的脊椎线简单地勾勒出人物的胸部、腰部和髋部的形状结构。









9 根据结构线描画出人物手臂和腿部的形状。

10 根据前面的基础，绘制出人物身体结构的线条。





11 根据头型为人物设计发型，简单地勾勒出发型的大致轮廓。

12 继续绘制出人物服饰的样式，注意衣服的绘制要根据人物身体结构来添加。







13 给人物的头发和衣服添加细节，增添发丝和衣服的褶皱。

14 根据十字基准线勾勒出人物五官的位置，并绘制出人物手的形状。



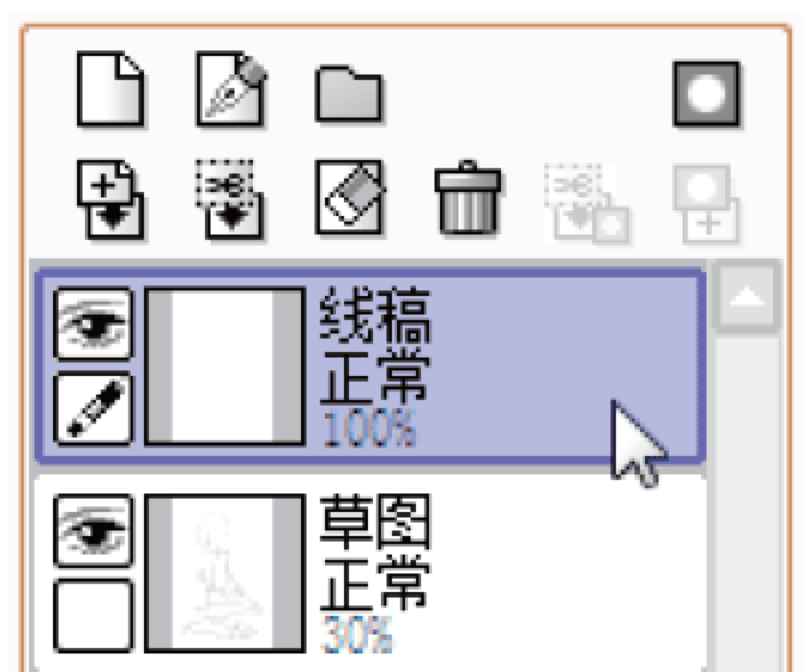
15 如果觉得画面单调，可以为画面添加一些装饰品。这里为人物添加了头饰。



11.3.2 描绘线稿







1 降低草图的透明度，在草图上新建线稿图层，开始描绘线稿。





2 使用【铅笔】工具开始描绘线稿，笔刷大小设置为7号。







3 继续绘制出人物的头发，注意发丝的绘制，线条一定要流畅美观。





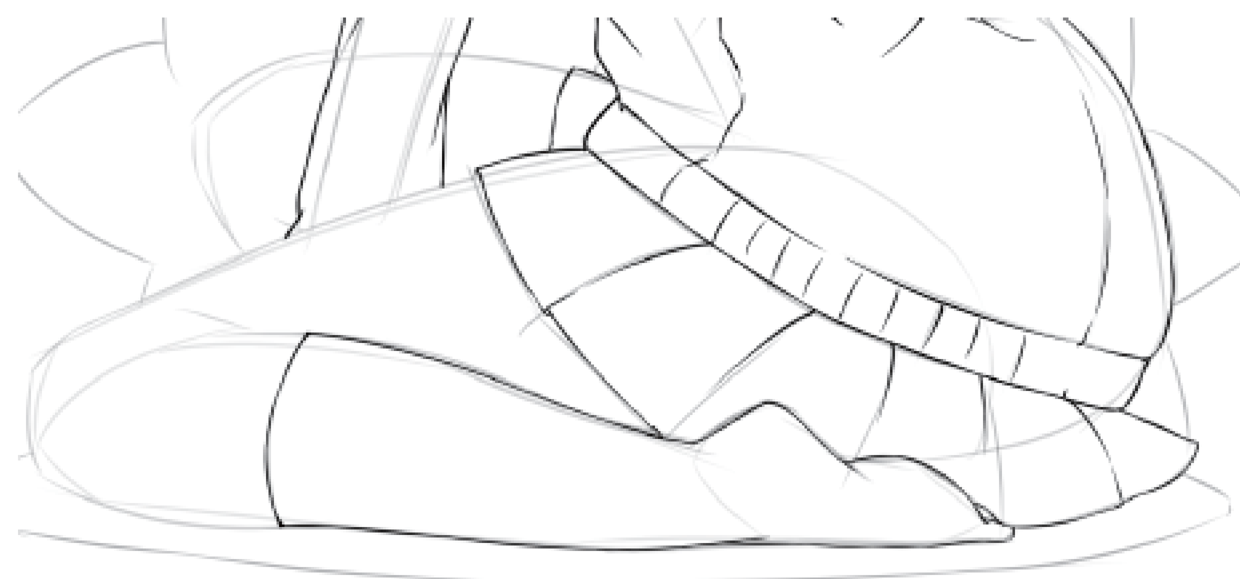


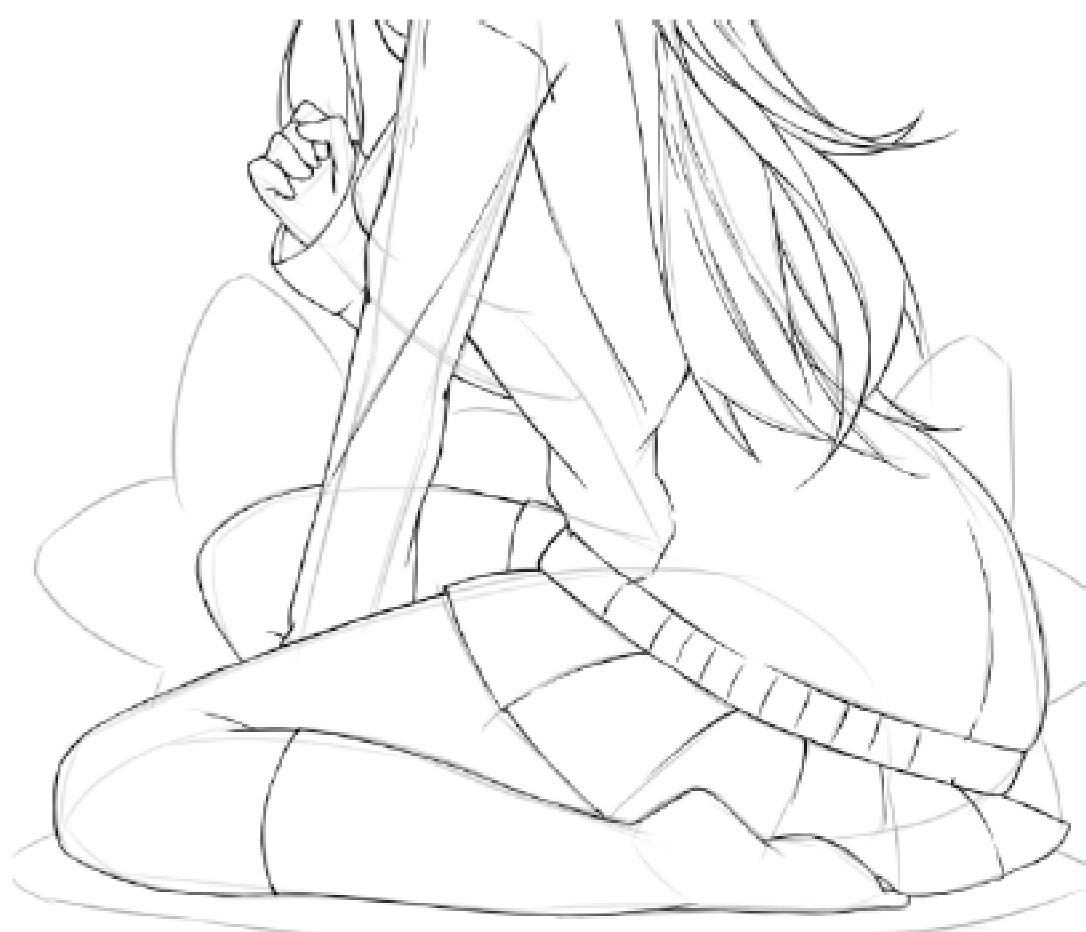
4 根据头饰的轮廓线，描绘出头饰的形状。



5 继续绘制出人物的裙子和袜子。







6 绘制出人物的手和腿，这样人物的线稿部分就完成了。



7 继续描绘出人物的手和腿，进行细节部分的刻画。









8 清理线稿，擦去被头饰遮住的头发，头发与发饰之间的空间关系立刻展现出来。





9 根据结构图和十字线绘制出人物的头部轮廓和发际线，并确定五官的形状和位置。

11.3.3 平铺底色

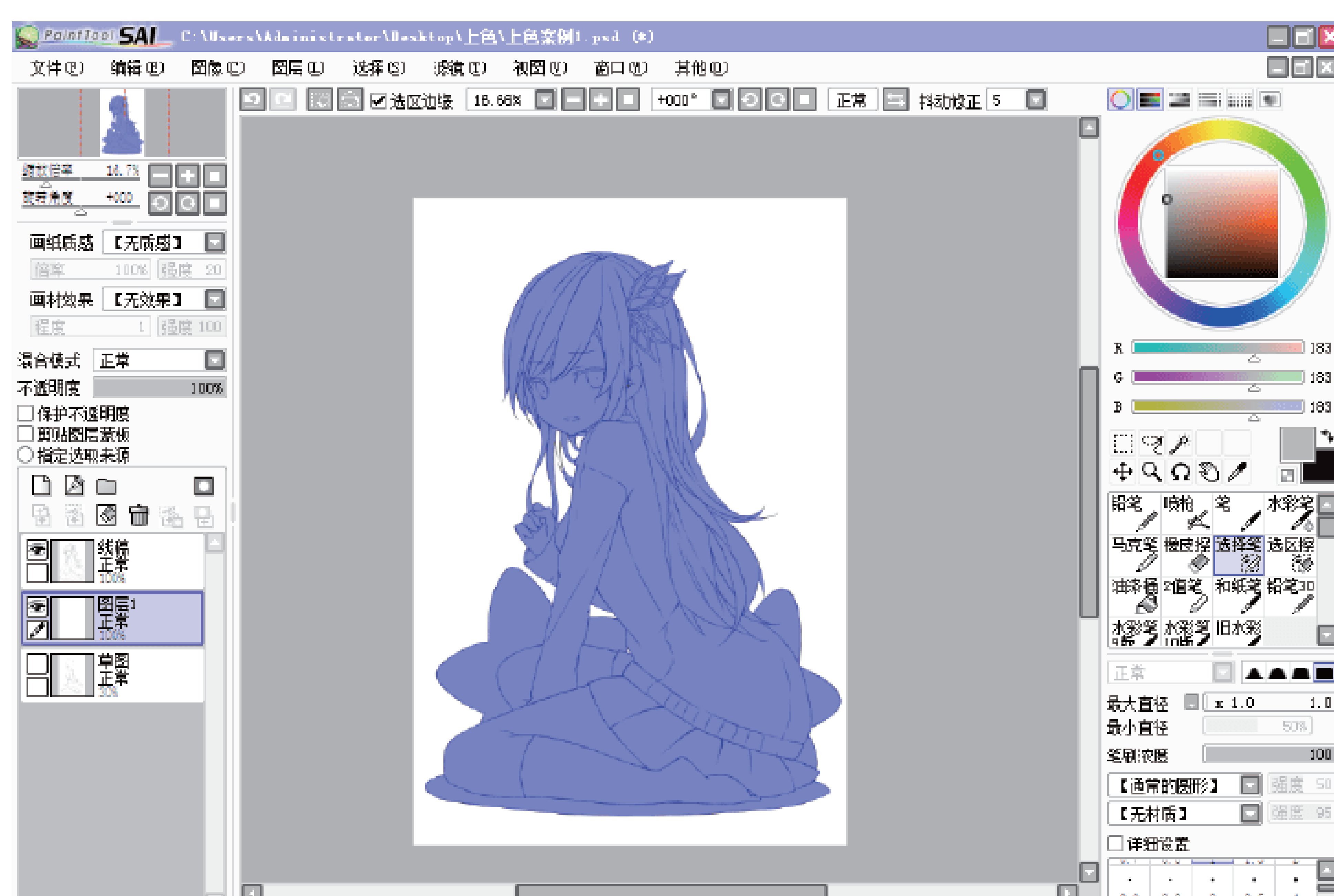


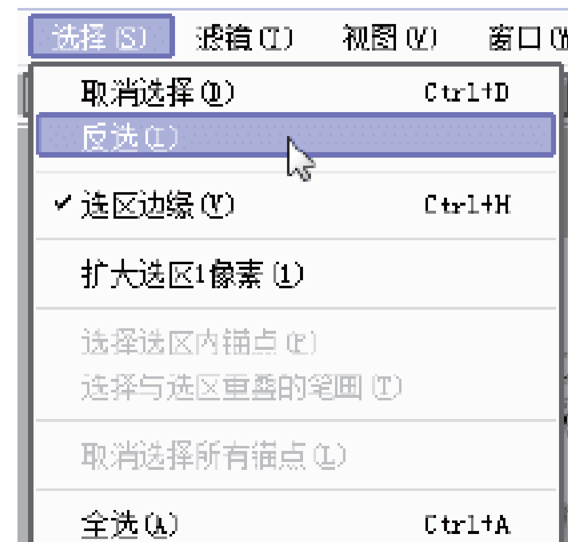


1 使用【魔棒】工具在线稿图层点选出空白的地方。







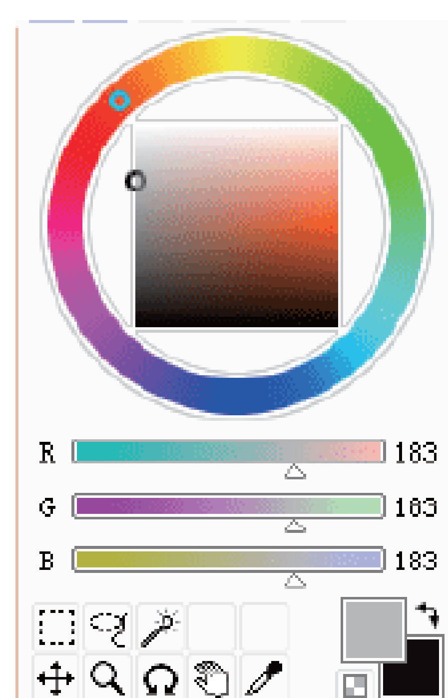


2 在【选择】菜单中选择【反选】命令，选出画布中人物的部分。



3 在线稿图层下建立新的图层，随意选择一种颜色，使用【油漆桶】工具进行填充上色。当选择【油漆桶】工具时，画布被选择的地方会呈现蚂蚁线，去除蚂蚁线的快捷键是Ctrl+D。

















4 在“图层1”上建立新的图层，命名为“皮肤”，选中【剪贴图层蒙版】复选框，使用【选择笔】和【选区擦】工具选出人物裸露在外面皮肤的地方，开始上色。





5 选择一种淡黄色作为皮肤的颜色，给人物铺底色。

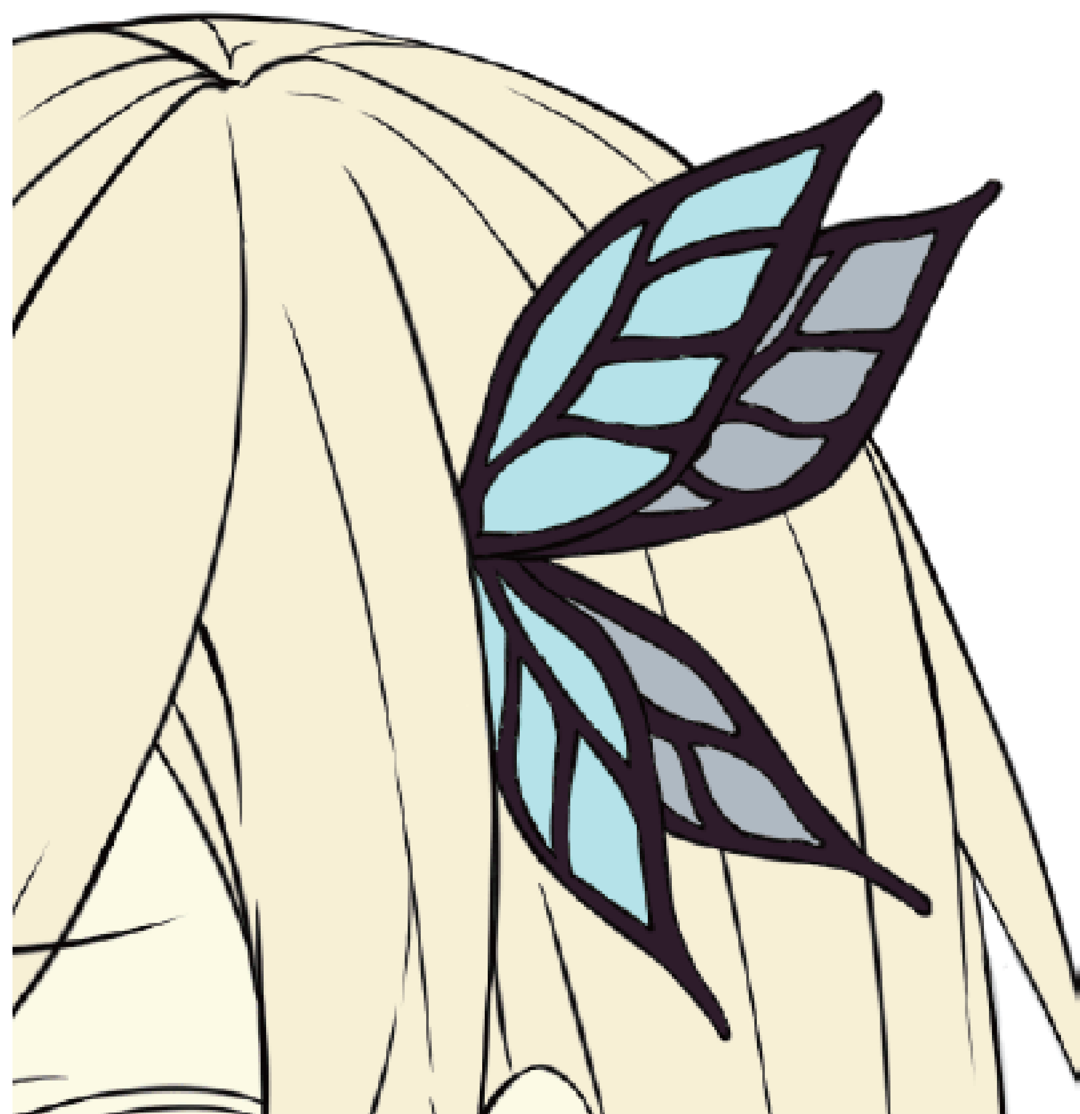
6 继续新建【剪贴蒙版】图层，选择一种黄色，给人物的头发上色。



7 选择一种灰色给人物的衣服添加底色。





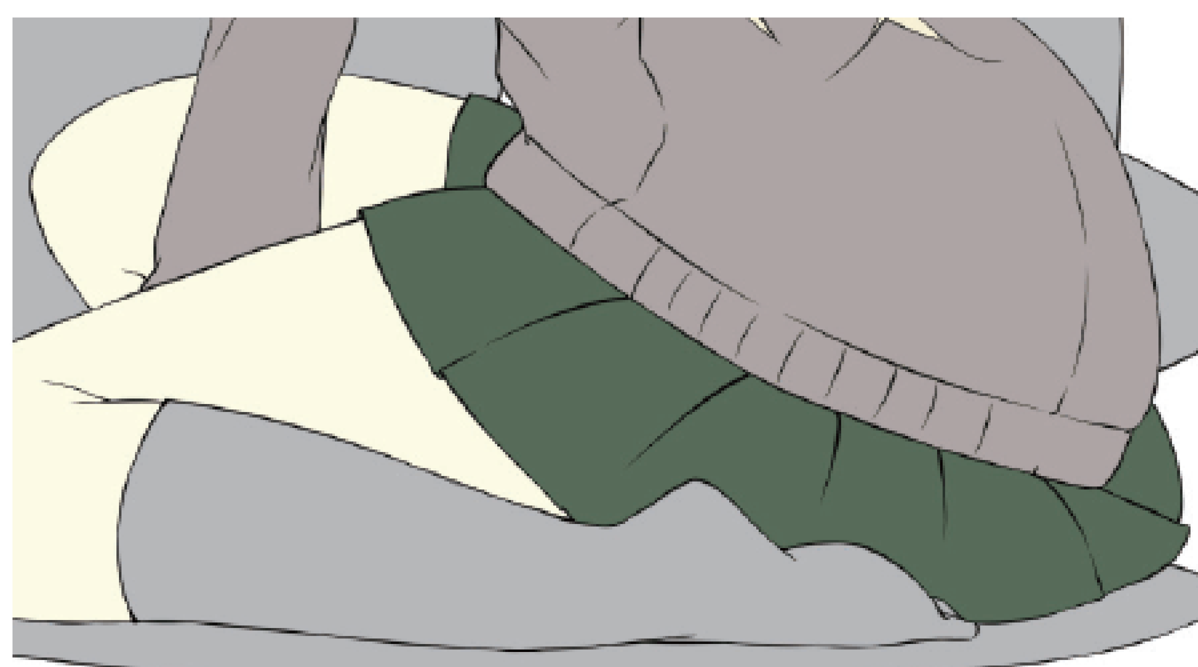


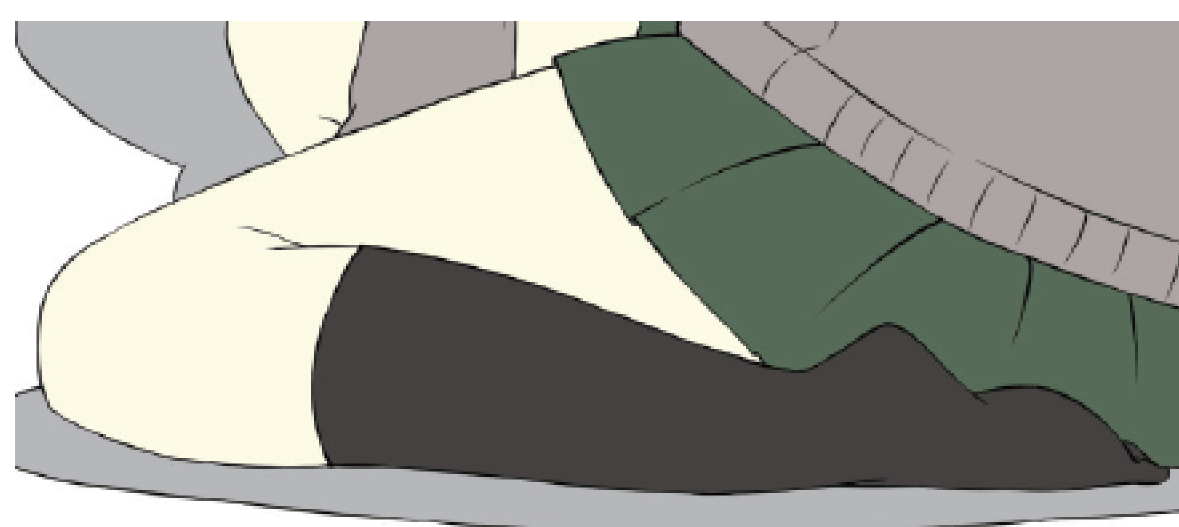
8 选择一些比较靓丽的颜色，继续给人物的发饰添加颜色。



9 继续给人物的裙子添加一层绿色作为底色。







10 给人物的袜子上一层深灰色。



11 给人物的阴影和人物身旁的装饰物添加颜色，人物底色的铺色完成。





11.3.4 深入刻画



1 开始对人物进行细致刻画，首先给人物的眉毛上一层颜色。

2 给人物眼睛的眼白和瞳孔分别添加白色和湖蓝色。





3 选择与瞳孔和皮肤相近的颜色，给人物眼睛添加阴影。

4 选择一种更高亮度的颜色给人物的眼睛添加高光。









5 设计光源，按照人物身体结构给人物的皮肤添加阴影。

6 使用【水彩笔】工具将人物皮肤的阴影晕染开来。



7 给人物的脸颊添加腮红和唇色，使人物看起来更加可爱动人。





8 选择一种深色继续给人物的头发添加阴影。







9 使用【水彩笔】工具将头发的阴影晕染开，让阴影跟头发相溶和。

10 选择淡绿色做环境光，给人物的头发添加环境光。





11 选择比上衣颜色更深一些的颜色作为阴影颜色，给上衣添加阴影。

12 继续给人物上衣的阴影做细节处理，使人物上衣的颜色与阴影相适应。





13 按照人物衣裙的结构给人物的衣裙添加阴影。

14 给人物裙子添加花纹，使画面更加精美。





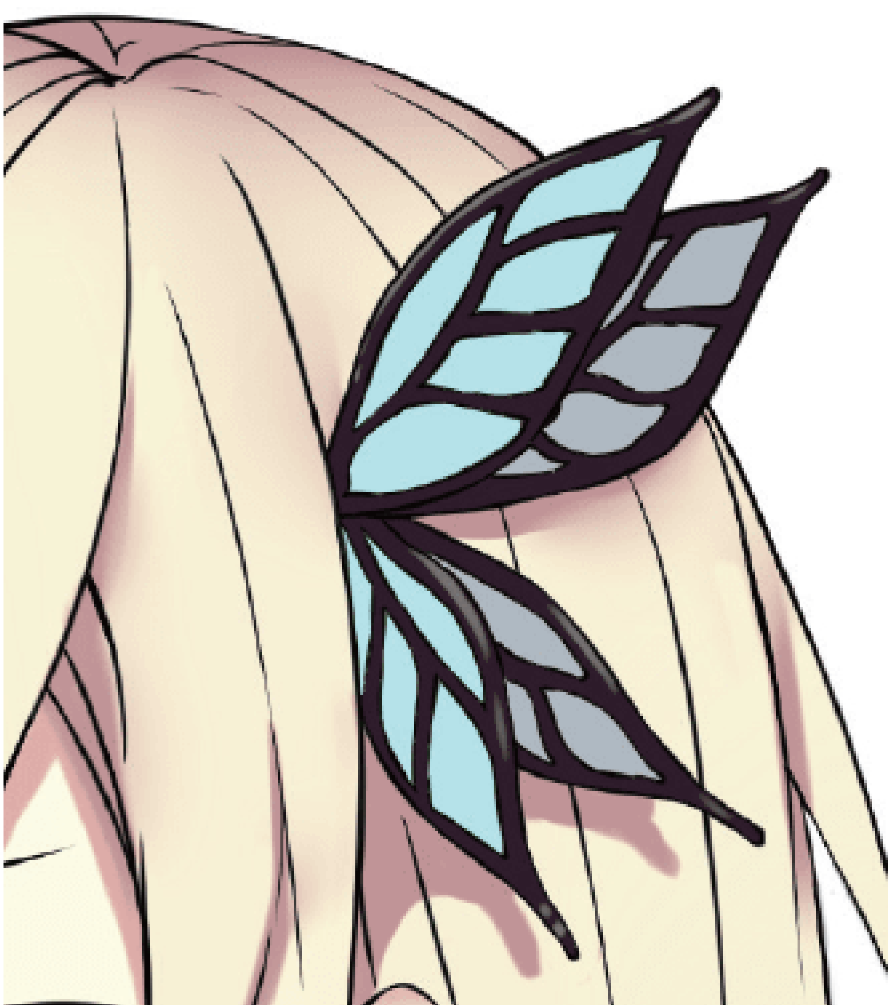
15 给人物的袜子添加阴影，并在袜子边上添加一条白纹做装饰。





16 给画面的装饰物添加阴影。

17 选择一个纯度较高的颜色做高光。



18 给人物头上的发饰添加高光。



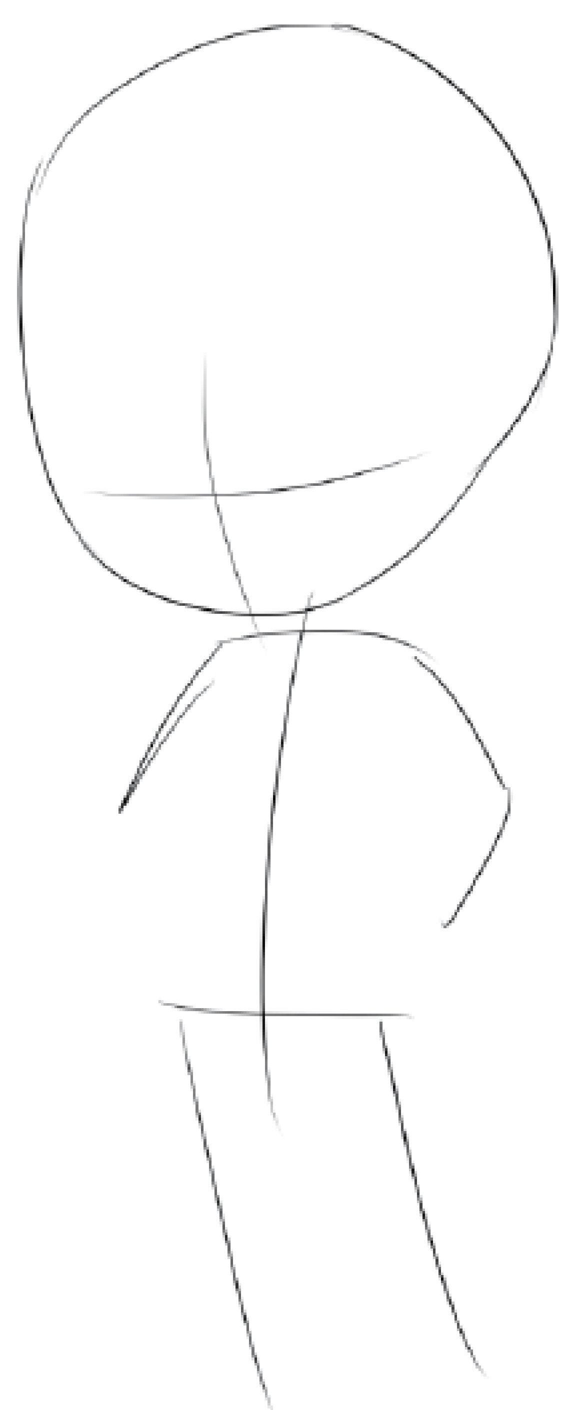
11.3.5 整理画面

选择线稿层，根据人物的色彩变化给线稿添加颜色，注意要选中【保护不透明度】复选框。这样人物的上色案例就完成了。

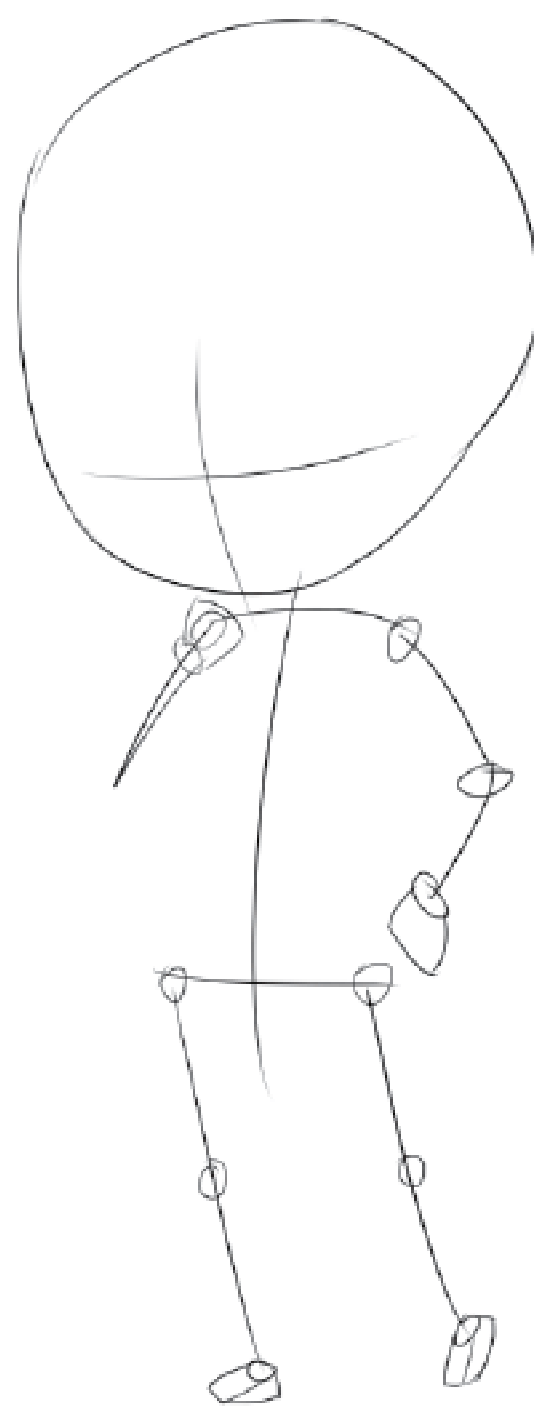
11.4　实战——Q版小男生的绘制

通过人物的上色，会使画面看起来更加丰富，并且能够有效地提升人物的表现效果，使人物看起来更加有魅力。

11.4.1　绘制草图



1 用简单的线条勾勒出人物的站姿，注意身体比例要正确。



2 标出人体的骨节点，概括出手和脚的大致姿势，方便人体的绘制。



3 沿着人物的脊椎线简单地勾勒出人物的胸部、腰部和髋部的大致形状。



4 在前面步骤的基础上绘制出人物的身体结构。





5 根据十字基准线绘制出人物的五官位置。

6 根据头型，给人物添加头发。





7 根据身体结构给人物添加衣服。

8 给人物添加一个书包做装饰，人物草图便完成了。





9 感觉画面单调，再给人物的围巾添加条纹做装饰。



11.4.2　描绘线稿





1 降低草图的透明度，开始描绘线稿，线稿的线条一定要干净漂亮。

2 继续描绘出人物衣服的线稿。





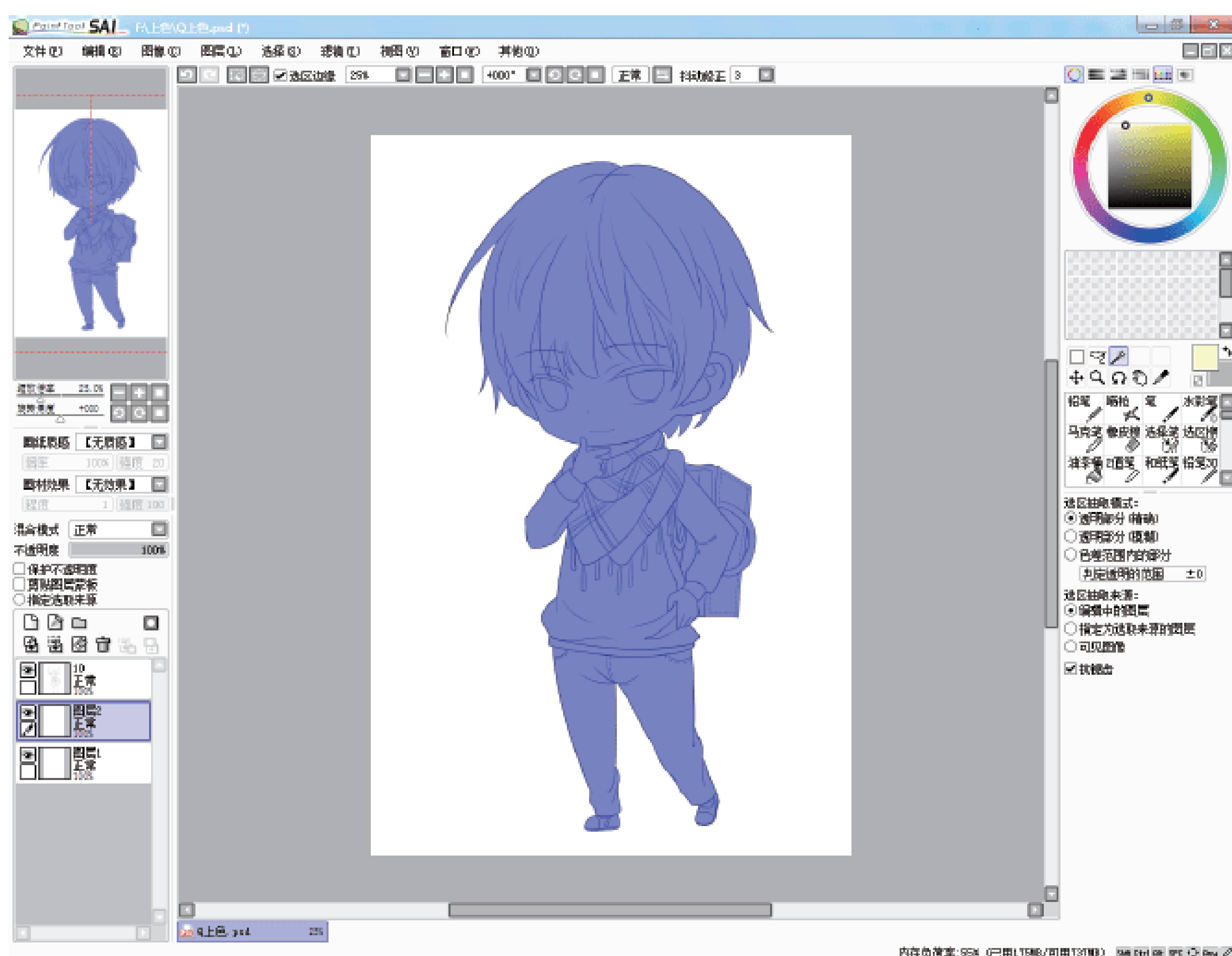
3 绘制出人物的书包和围巾上的条纹。



11.4.3 平铺底色



1 使用【魔棒】工具在线稿图层点选出空白的地方。





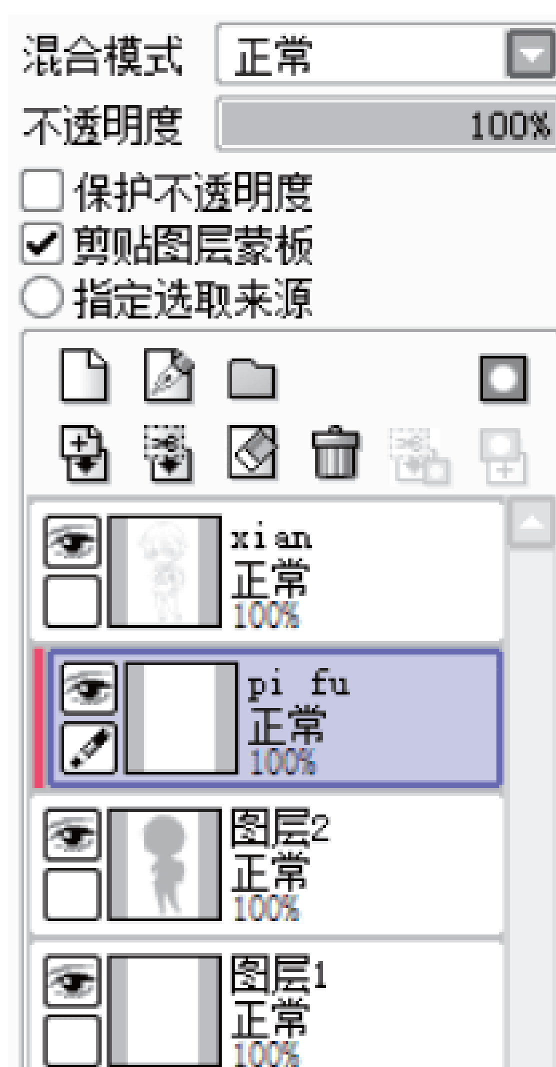
2 在【选择】菜单中选择【反选】命令，选取画布中人物的部分。





3 在线稿图层下建立新的图层，随意选择一种颜色，使用【油漆桶】工具进行填充上色，当选择【油漆桶】工具时，画布被选择的地方会呈现蚂蚁线，去除蚂蚁线的快捷键是Ctrl+D。





4 在图层2上建立新的【剪贴蒙版】图层，使用【魔棒】工具选取人物裸露在外面皮肤的地方，开始上色。







5 若有【魔棒】工具选择不到的地方，可以使用【选择笔】和【选区擦】工具。



6 选择淡淡的橘黄色做皮肤的颜色，并使用【油漆桶】工具填充上色。





7 继续给人物的头发、衣服、围巾和鞋子等添加不同的颜色，区分出人物之间的关系。



8 给人物的眼睛、书包等添加颜色。因为绘制的是Q版的人物，颜色相对比较艳丽。

11.4.4　深入刻画





1 设计光源。选择一种比皮肤更加深一些的颜色，根据身体结构给皮肤添加阴影。

2 使用【水彩笔】工具将阴影晕染开，使得阴影和皮肤之间过渡得更加自然。



3 选择与眼瞳颜色相近的浅绿画出眼睛底部的反光。



4 绘制出人物的瞳孔。









5 选择亮一些的颜色给人物的眼睛添加高光。



6 选择一种比头发更深的颜色给人物的头发添加阴影。





7 使用【水彩笔】工具将人物头顶的阴影晕染开。



8 按照发丝走向，给发丝下面加深颜色。







9 在发梢和皮肤相接的地方，添加皮肤阴影的颜色，然后晕染开，作为头发的环境色，使画面看起来更加精美。



10 细化人物的头发，让发丝看起来更加立体。





11 重复上面的工作，按照人物衣服的结构给人物的衣服添加阴影，并晕染开，使得阴影与衣服之间过渡自然。



12 继续给人物的围巾添加阴影，特别注意脖子后面的阴影。



13 给围巾添加环境色，使围巾看起来更加精美。











14 给围巾做细节处理，围巾的绘制便完成了。



15 根据身体结构给人物的衣袖添加阴影。







16 在人物裤子的转折处给裤子添加两层不同层次的阴影，使其看起来更加立体。



17 给裤子的阴影进行过渡，并添加环境色，使得裤子的颜色能和上衣、头发相融合。



18 根据光源的方向和书包的结构，给书包添加阴影，然后使用【水彩笔】工具晕染做过渡。







19 选择一种纯度较高的亮色给书包的带子上添加高光。



20 给人物衣服的边缘添加一圈金黄色做装饰。









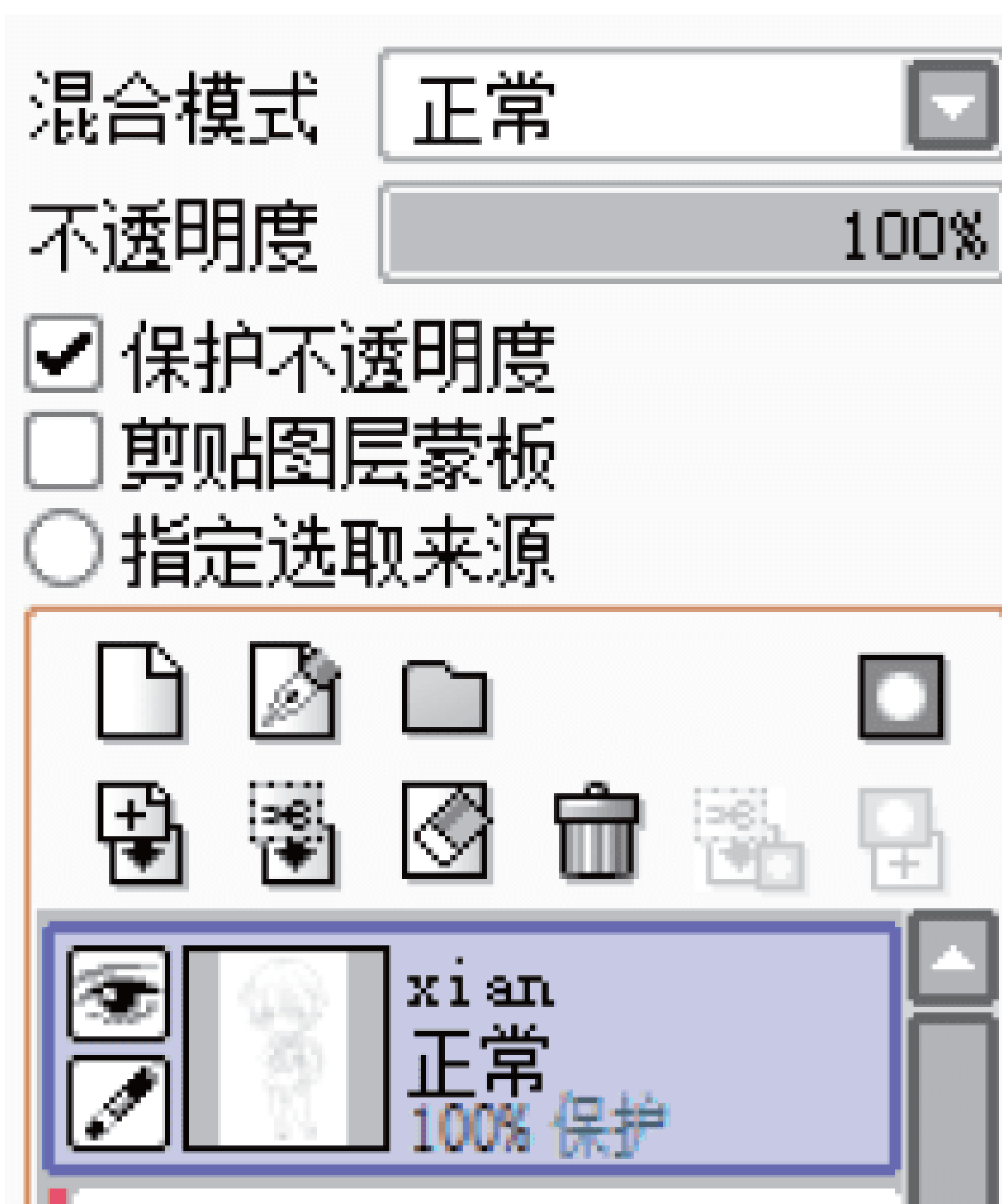


21 选择适当的颜色给人物的鞋子添加阴影和高光。



22 选择线稿图层，选中【保护不透明度】复选框，对图层进行保护。








23 使用【笔】工具给线稿着色，颜色按照人物各部位的颜色来绘制，要有所变化。




24 给人物的脸颊添加腮红，让人物看起来更加可爱。



25 给人物腮红突出位置增加点状高光，使人物显得更加水嫩。



11.4.5 整理画面

做最后的修饰和整理，人物最终效果图完成，一个戴着围巾的Q版小男孩，非常的水嫩可爱。



参 考 文 献

[1] CC动漫社．超级漫画素描技法[M]．北京：中国青年出版社，2014．
[2] 吴宝辉．零基础学素描-零基础素描必备[M]．北京：人民邮电出版社，2014．
[3] 零点动漫．可爱Q版技法从入门到精通[M]．北京：清华大学出版社，2014．